NUMERO 327

WWW.THEGAMESMACHINE.IT

THE GAMES machine

ADVENTURE PRODUCTIONS & TGM TI REGALANO UN GIOCO COMPLETO

CALL OF DUTY® BLACK OPS III

2015 • Mensile • N°327 • €5,90

50327

9 771129 232306

FALLOUT 4
NELLE WASTELANDS INSIEME A BETHESDA

STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID
LA SPETTACOLARE CONCLUSIONE DELLA SAGA FANTASCIENTIFICA DI BLIZZARD!

DICEMBRE 2015

TARIFFA R.O.C. - POSTE ITALIANE SPA SPED. IN ABB. POST. D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27.02.2004, N°46), ART.1, COMMA 1, S/NA

THE WARDROBE

eppela™
jump on opportunities

progetto supportato da
postepay crowd

The Wardrobe è un'avventura 2D punta e clicca, interamente disegnata a mano e doppiata in italiano, sviluppata dal team indie CINIC Games e supportata da Adventure Productions. Con il suo umorismo demenziale e politicamente scorretto, ispirato ai grandi classici del genere come "Day of the Tentacle" e "Sam & Max: Hit the Road", The Wardrobe ti calerà nei panni di uno scheletro nell'armadio – Skinny! – alle prese con personaggi bizzarri, dialoghi spassosi ed enigmi cervellotici!

Per saperne di più: **TheWardrobeGame.com!**

Skinny

Collegati su
eppela.com/thewardrobe
scopri tutti i REWARD in palio e sostienici con una donazione!

facebook.com/TheWardrobeGame

PC DVD ROM

DAEDALIC ENTERTAINMENT

ADDIO DEPONIA

GIÀ DISPONIBILE NEI MIGLIORI NEGOZI
CON IL DOPPIAGGIO ITALIANO REALIZZATO
GRAZIE ALLA CAMPAGNA DI CROWDFUNDING SU EPPELA.COM!

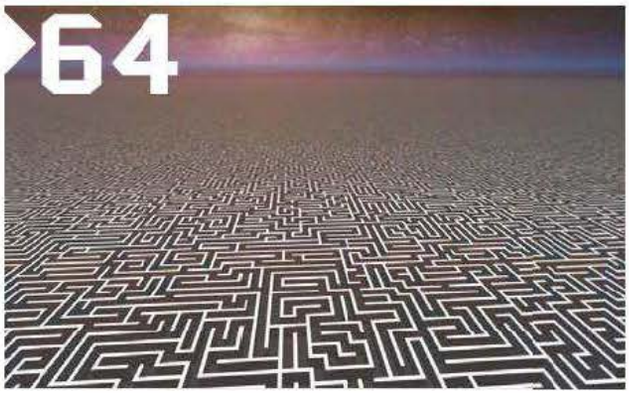
EDITORIALE

Ci sono un paio di cose che mi porterò sempre nel cuore, al termine del lungo e faticoso tour de force che, alla fine di ottobre, ci ha catapultati da **Milano a Parigi, passando per Lucca, Londra e la Polonia, tra una Games Week e l'altra**. Mi ha fatto un piacere enorme, dopo tanto tempo, **tornare a incontrare nuovamente i nostri lettori**, che poi siete voi, al nostro stand di Milan Games Week, tra una partita ad Assetto Corsa e un'intervista agli sviluppatori che sono venuti a trovarci. Davanti a un caffè, o sfogliando l'ultimo numero di TGM, tra chi "vi leggo dal primo numero" e chi "ma dai, ci siete ancora? Vi leggevo un sacco di anni fa", tra chi non vede l'ora di conoscere il nostro Mario e chi invece si lamenta del voto che abbiamo dato a questo o quel gioco, stimolando una discussione che, considerazioni numeriche a parte, ci interroga sempre sul modo in cui facciamo il nostro lavoro. Allo stesso modo mi ha riempito di gioia riuscire (o provarci, quantomeno) a **raccontare un po' la scena dello sviluppo italiana, mai così vivace e in fermento come in questo periodo**: le nostre assurde (ma inusitatamente confortevoli) sedie hanno accolto gli sviluppatori di **Sebastien Loeb Rally EVO**, **Town of Light**, **Loading Human**, **Progetto Ustica**, **The Way of Life**, **Blue Volta**, **Racecraft** e molti altri. Abbiamo raccolto le chiacchierate con loro in una serie di video che trovate sul nostro canale YouTube (**youtube.com/c/thegamesmachine**). Esperienze e racconti molto diversi tra loro, progetti in alcuni casi agli antipodi, ma tutti accomunati dalla **straordinaria passione e dall'enorme entusiasmo dei loro autori**. Un entusiasmo contagioso. E poi c'è il ricordo della di gente che ha affollato per due settimane i padiglioni fieristici di mezza Europa, assai più numerosa di quella che abbiamo visto nelle edizioni degli anni passati. **Persone di ogni età e provenienza, tutte radunate insieme per celebrare la comune passione per i videogiochi**, in tutte le loro forme e suggestioni. E questa, comunque la si voglia vedere, rappresenta un'ottima notizia. Per noi che viviamo nella speranza di ritrovarci, prima o poi, in un mondo nel quale i **videogiochi smetteranno di essere un fenomeno di nicchia**, per sfigati o deviati sociali, ma **vedranno finalmente riconosciuto il posto che gli spetta, accanto a tutte le altre forme (o arti) di intrattenimento**, dal cinema al fumetto, dalla musica alla letteratura, con uguale dignità e importanza. Dignità e importanza che nascono non (solo) dai budget multimilionari o dalla quantità di denaro che sono in grado di muovere, ma dalla loro capacità di narrare storie, coinvolgere, divertire, commuovere, raccontare noi stessi e il nostro tempo. Mentirei, se dicessi che ci siamo arrivati, ma nelle immagini delle Games Week 2015 **il mondo che immaginiamo mi è sembrato più vicino**, quasi da arrivare a poterlo sfiorare con la punta delle dita. Un passo alla volta, e vedrete che ci arriviamo. Avete voglia di camminare con noi?

A MILAN GAMES WEEK ABBIAMO PROVATO A RACCONTARE LA SCENA DELLO SVILUPPO ITALIANA, MAI COSÌ VIVACE COME IN QUESTO PERIODO

Buona lettura,
Claudio "keiser" Todeschini
keiser@thegamesmachine.it

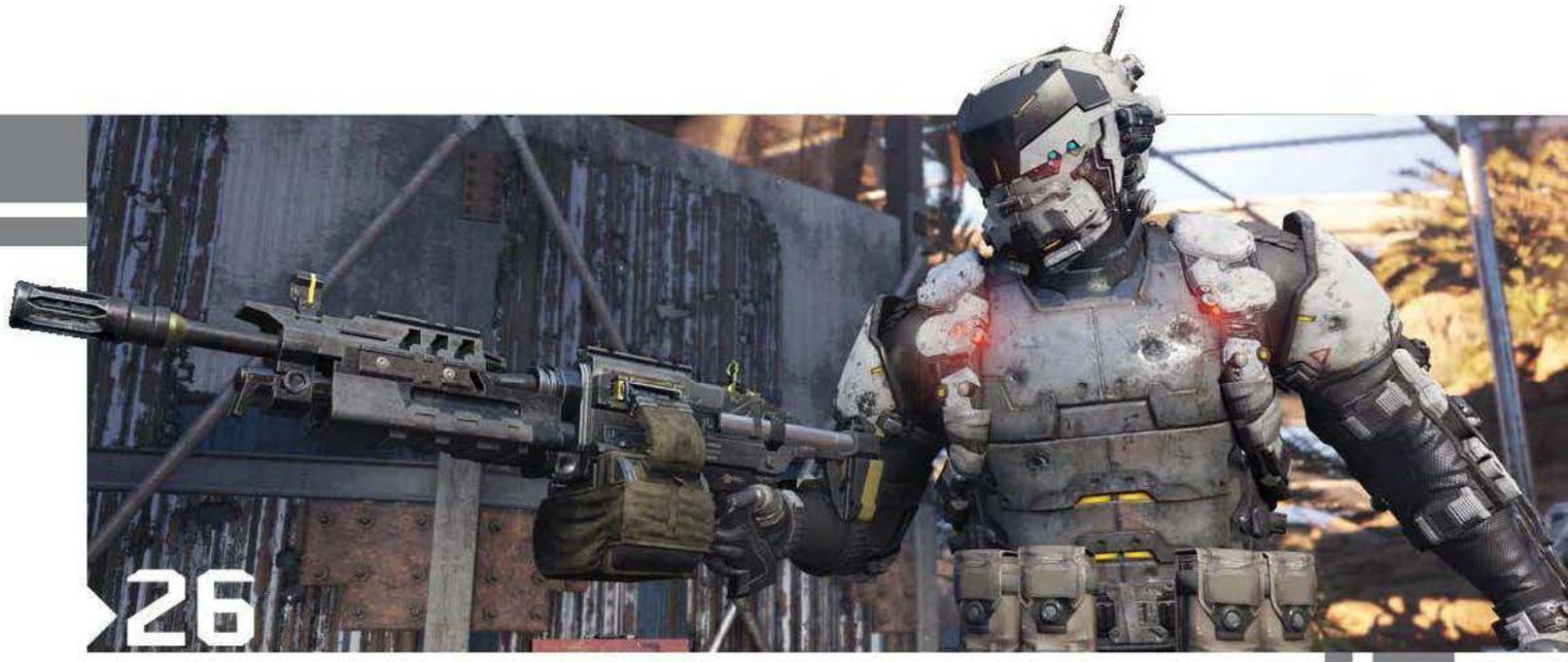
SOMMARIO



RUBRICHE

3 Editoriale
4 Sommario
8 Gioco allegato
10 Voci di corridoio
16 Kikko's Intro
82 TGM Classic
85 IndieZone
92 Hardware
98 TecnoTGM
100 Mobile Machine
102 Time Machine Reloaded
106 ConsoleMania Corner
108 TGM Mail
111 Così parlò Sabaku
113 Backstage

RESTA AGGIORNATO CON LE ULTIME NOVITÀ!



DOSSIER

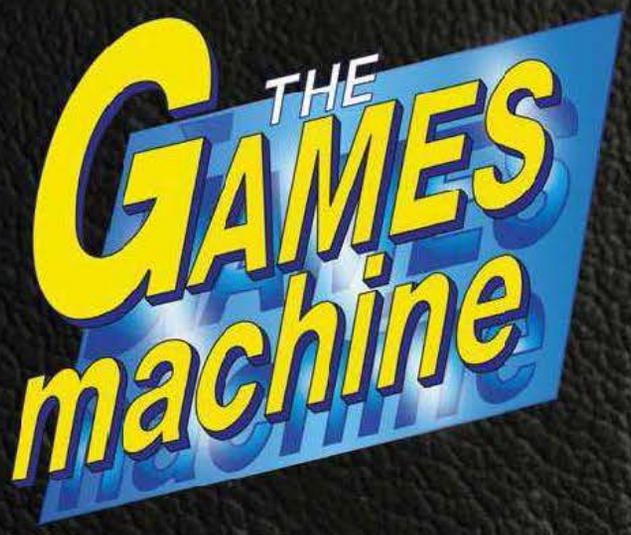
12 Un nuovo Fallout

PREVIEW

18 Dark Souls III
22 Overwatch

REVIEW

26 Call of Duty: Black Ops III
32 Fallout 4
38 StarCraft II: Legacy of the Void
42 Anno 2205
46 Life is Strange EP5: Polarized
50 Football Manager 2016
52 Transformers Devastation
56 Tales from the Borderlands EP5: The Vault of the Traveller
58 Minecraft: Story Mode
60 Tales of Zestiria
64 The Beginner's Guide
68 WRC 5
70 The Witcher 3: Wild Hunt Hearts of Stone
72 Lost Horizon 2
74 Age of Decadence
76 Pathologic HD
78 Warhammer: The End Times - Vermintide
80 Overlord: La compagnia del flagello

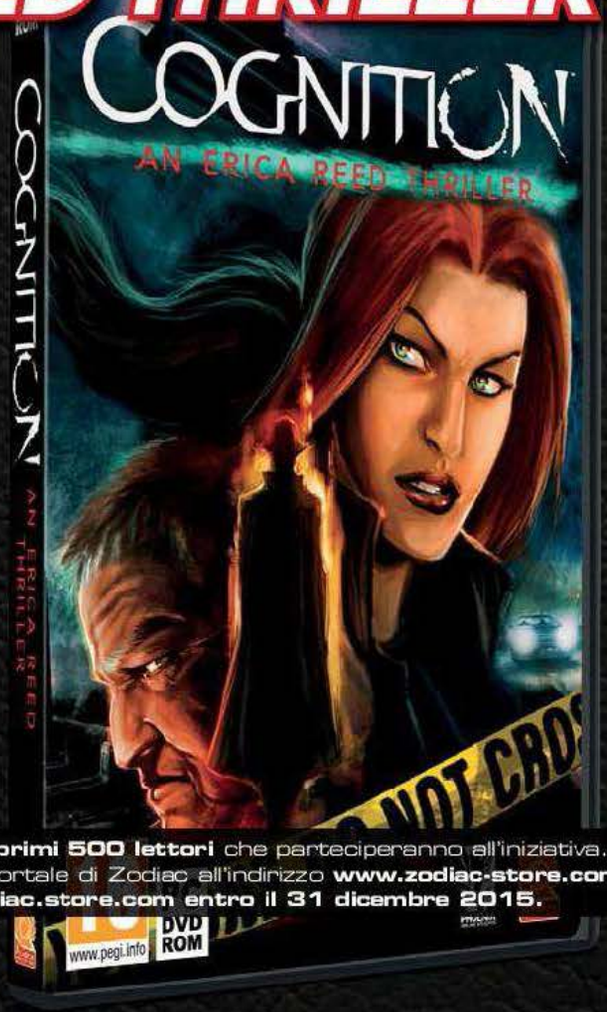


TI REGALANO COGNITION AN ERICA REED THRILLER

Adventure Productions è una delle più importanti realtà italiane per quel che riguarda il genere delle avventure grafiche (e non solo): attiva da più di cinque anni, si occupa di portare nel nostro paese titoli che fanno della **storia e del coinvolgimento del giocatore** i loro punti di forza principali, come nel caso di **Cognition: An Erica Reed Thriller**, il gioco allegato di questo mese. Tra i più importanti prodotti arrivati in Italia grazie ad Adventure Productions non possiamo non citare le serie di **Broken Sword**, **Deponia** e **Black Mirror**, titoli importanti come **Endless Legend** di Amplitude Studios, **Ether One** e **Joe Dever's Lone Wolf**.

Tre sono le caratteristiche principali che contraddistinguono i giochi distribuiti da **Adventure Productions**:

+ essere **tradotti in italiano**, laddove su altri store digitali la nostra lingua non è supportata;
+ essere venduti a **un prezzo concorrenziale, in molti casi inferiore**, a quello delle principali piattaforme digitali
+ le copie fisiche dei giochi contengono anche un codice per riscattare il gioco su **Zodiac**, la **piattaforma di digital delivery di Adventure Productions**, così da offrire sia il piacere di una scatola da aggiungere alla propria collezione, sia la sicurezza di non doversi preoccupare dell'usura del DVD, o del suo smarrimento.



L'offerta è valida fino al **31 dicembre 2015**, e per i **primi 500 lettori** che parteciperanno all'iniziativa. Per poter riscattare il codice occorre registrarsi sul portale di Zodiac all'indirizzo **www.zodiac-store.com**. **I codici possono essere riscattati sul sito zodiac.store.com entro il 31 dicembre 2015.**

OTTENERE IL GIOCO È SEMPLICISSIMO! ECCO COME FARE!

TGM, READY FOR ACTION!

1. Avete acquistato questo numero di TGM, vero? Certo, lo state leggendo! E allora pronti via, scattatevi una bella foto con il vostro smartphone con la copertina della rivista tra le mani (e non importa se non si vede la vostra faccia, sappiamo che alcuni di voi sono timidi)!

2. Spedite la vostra bellissima foto all'indirizzo email **allegato@thegamesmachine.it.**

3. A stretto giro noi vi manderemo un codice per aggiungere **Cognition: An Erica Reed Thriller** alla vostra libreria di **Zodiac**. ATTENZIONE: la mail verrà spedita all'indirizzo dal quale ci avete fatto avere la foto, quindi assicuratevi di usare quello che controllate più di frequente!

4. Collegatevi all'indirizzo **zodiac-store.com**, scaricate e installate il client **Zodiac**. Se ancora non avete un account, createne uno lanciando il programma, selezionando la voce "**Crea nuovo account**", specificando il vostro indirizzo email e la password.

5. Dalla schermata principale di **Zodiac** selezionate la voce "**Giochi**", e successivamente la voce "**Se possiedi una Zodiac Game Key, clicca qui per validarla**". Così facendo si aprirà una schermata di dialogo dove copiare il codice che vi abbiamo inviato via mail.

5. A questo punto, **Cognition: An Erica Reed Thriller** verrà aggiunto alla vostra libreria, pronto per essere scaricato, installato e giocato! Che l'indagine abbia inizio!

ZODIAC

EVERY GAME IS A STAR®

WWW.ZODIAC-STORE.COM

A cura di **Marco Tassani** (astrotasso@thegamesmachine.it)

Low ▶ Assente ▶ Testi ▶ Phoenix Online Studios/Adventure Productions ▶ zodiac-store.com

COGNITION™

AN ERICA REED THRILLER

Se toccando un oggetto foste in grado di vederne gli eventi passati, in che modo sfruttereste questo potere?

Diceva un vecchio e calvo saggio che "il lupo perde il pelo ma non il vizio". Così il vostro squadrone del destino, dopo esser sopravvissuto a un mese di paura e delirio a zonzo per il globo, è pronto a giocare l'asso di briscola e portarsi a casa il settebello, il sette e mezzo e pure il mazzetto (ecco, qui entriamo nella fase del "non ti seguo più", ma va bene lo stesso, ndkeiser). Ok, non sono molto ferrato in giochi di carte, temo si sia capito, ma in compenso non posso che essere felice nel presentarvi Cognition- An Erica Reed Thriller, avventura grafica uscita poco prima della fine del mondo (il 2012, ovviamente) con il contributo della divina Jane Jensen. Non sapete di chi sto parlando? Male. Anzi, malissimo!

NON TOCCARMI LA TASTIERA

La signorina Reed, detective del Dipartimento di Polizia di Boston, è una giovane rampolla con una dote più che speciale: è in grado di vedere il passato. Impossibile per lei non risolvere un caso d'omicidio, per quanto oscuro sia, ma ahimé tale potere non ha potuto evitare la morte del suo giovane fratello, caduto vittima di un misterioso serial killer. A tre anni dal fattaccio, quando ormai tutto sembrava ormai dimenticato (tranne che da lei, poverina), una nuova vittima viene trovata in città, e cosa ancora più inquietante, l'omicida pare lasciare indizi che solo Erica è in grado interpretare grazie al suo dono (o maledizione, a seconda di come volete vederla). Cognition, che è originariamente uscito in forma episodica, vi viene ora regalato in versione completa e – udite udite – nel nostro idioma grazie all'ottimo lavoro di traduzione di Adventure Productions. Lo trovate su Zodiac, italianissima piattaforma di digital delivery zeppa di avventure grafiche (e non solo). Buona fortuna con le indagini!

JENSEN CHI?

Jane Jensen, al secolo Jane Elizabeth Smith, è una delle penne più importanti della storia dei videogiochi, a cui dobbiamo l'esistenza della saga di Gabriel Knight, svogliato Schattenjäger perennemente in pericolo di vita ma pronto a risolvere strani casi legati all'oscuro. Se non avete mai avuto occasione di vestire i panni del biondo cacciatore dell'oscuro (eretici) non perdete Sins of the Fathers, esempio lampante di come si fa un ottimo remake. Altra avventura assolutamente degna di nota è Moebius, thriller metafisico che ha visto la luce nel 2014 grazie a una vittoriosa campagna su Kickstarter.

INSTALLAZIONE DI ZODIAC E DEL GIOCO

Zodiac – Every game is a Star è il portale tutto tricolore di Adventure Productions, al cui interno potete trovare centinaia di avventure grafiche di ogni genere (e non solo), tra cui diverse esclusive tradotte completamente in italiano. Dubbi su come attivare Cognition? Nessun problema!

1 Digitate sul vostro browser preferito www.zodiac-store.com e scaricate il client tramite l'apposito collegamento che trovate in alto a destra. Non dovrete fare altro che seguire tutte le istruzioni che compariranno a video per ritrovarvi con Zodiac installato!

2 Se non avete già un account personale è il momento di farsene uno! Dopo aver aperto l'eseguibile di Zodiac cliccate sulla voce Crea nuovo account in basso, e compilate con i vostri dati la form.

3 Una volta attivato l'account, inserite la vostra e-mail e password nei rispettivi campi e cliccate sul pulsante Connetti. Pochi attimi e sarete dentro il sistema!

4 Nella parte alta del client trovate i vari collegamenti che vi portano alla pagina del negozio o alla vostra libreria. Con tutta probabilità in questo momento sarà vuota, ma sappiate che con un briciolo di pazienza è possibile trovare diversi titoli gratuiti, e cliccando sulla scritta gialla presente al centro della schermata avremo modo di inserire la key di Cognition che vi è arrivata per e-mail. Non vi sarete forse dimenticati di richiedercela, vero?

5 Una volta inserita la chiave alfanumerica basterà aspettare qualche attimo e, come per magia, ci ritroveremo con tutti i quattro episodi dell'opera nella nostra libreria! Per giocare è sufficiente scaricare il titolo premendo il grande bottone giallo con su scritto Download, pazientare quel tanto che basta e infine premere su Gioca!!

AVVENTURE GRAFICHE, CHE PASSIONE!

Se amate i punta e clicca (a volte mi vergogno nel riesumare certi termini) allora non potrete che apprezzare Phoenix Online Studios, piccola casa americana che conta a malapena venti dipendenti e con il vizio (ottimo) di portare sui nostri schermi piccole chicche perfette per noi nostalgici brontoloni. Oltre alla qui presente Erica Reed e agli altri titoli che portano la firma di madame Jensen, è impossibile non citare The Silver Lining, seguito non ufficiale di King's Quest, completamente gratuito, e che al momento conta ben quattro episodi; altra opera assolutamente degna di nota è The Last Door, che con uno stile grafico a dir poco minimale e pixel grandi quanto autotreni riesce a trasmettere tutta l'ansia che solo gli amanti di Lovecraft e Poe possono conoscere, il tutto comodamente disponibile anche per dispositivi mobili; impossibile non citare Quest for Infamy, avventura vecchia scuola che strizza l'occhio a quei capolavori di Quest for Glory, in grado di appassionare nonostante qualche svista dovuta all'inesperienza degli autori; l'ultima menzione d'onore spetta a Face Noir, poliziesco ambientato negli anni '30 e partorito dagli italianissimi Mad Orange. Alla faccia di chi diceva che questo genere è morto negli anni Novanta!

IL TERRORE DI OUTLAST 2

Pronti per un'altra sana dose di sgomma nelle mutande (cit. Kikko)? Dopo i rumoreggiamenti dei mesi scorsi, Red Barrels Games ha finalmente dato ufficialità a quel che tutti gli amanti dell'horror speravano, ossia che Outlast 2 è in piena fase di sviluppo, e dovrebbe arrivare sui nostri monitor il prossimo autunno. Non sappiamo ancora nulla della storia, ma possiamo star certi che sarà di quelle da farsela addosso per la paura, un viaggio allucinante nei recessi più bui della mente umana. Il primissimo teaser pubblicato su internet nelle scorse settimane, con la croce rovesciata in fiamme, farebbe pensare a qualcosa legato al satanismo e la religione, ipotesi confermata anche dalle parole degli stessi sviluppatori, secondo cui 'Outlast 2 metterà alla prova la vostra fede, spingendo i giocatori in un luogo nel quale impazzire è l'unica cosa sana di mente da fare'. Allegria!

WADJET EYE GAMES ANNUNCIA SHARDLIGHT

La piccola casa indipendente Wadjet Eye Games, che gli amanti delle avventure grafiche dal gusto retrò conoscono per capolavori come Gemini Rue, Technobabylon e Primordia, ha annunciato il suo nuovo lavoro, Shardlight, in arrivo la prossima primavera. Il mondo è terminato il giorno in cui sono cadute le bombe, portando morte, malattie e fame su tutto il pianeta, tranne che per gli Aristocratici, un'oligarchia che controlla le pochissime risorse rimaste, lasciando il resto della popolazione a vivere di stenti, avvolta da un sudario di paura e superstizione. I ricchi sono gli unici che ricevono dosi di medicine e vaccini, in cambio dell'appoggio incondizionato al potere costituito. Amy Wellard è una giovane donna che lavora suo malgrado per il governo, nella speranza di poter vincere la lotteria che mette in palio una dose di vaccino. Nel suo cuore alberga la certezza che esista una cura in grado di salvare tutti, ed è determinata a trovarla, a costo della sua vita. Incuriositi? Noi sì, decisamente!

DONTNOD CONFERMA LIFE IS STRANGE 2

Non serve davvero altro, non per i nostri cuori virili bagnati dalle lacrime di **Max Caufield**: la casa francese ha confermato lo sviluppo del seguito di uno dei giochi più affascinanti del 2015, anche se non ha aggiunto nessuna informazione. Ma va benissimo così.

DISPONIBILE IL DREAM PACK 2 DI ASSETTO CORSA

Kunos Simulazioni ha pubblicato qualche settimana fa il secondo DLC del suo eccellente simulatore di guida, che introduce il circuito di Barcellona (ricreato ovviamente in Laserscan) e un po' di nuove auto, tra cui la **Lamborghini Huracan GT3**, la **Countach 5000 Quattro Valvole**, la **Ford GT40 MKI** e la **Audi R8 ULTRA**.

ACTIVISION COMPRA KING

Call of Candy? Crush of Duty? La software house americana di Destiny e CoD ha tirato fuori dal portafoglio la bellezza di 5,9 miliardi di dollari per acquisire il colosso **King.com**, a cui dobbiamo titoli come Candy Crush e Soda Saga, con l'obiettivo di aumentare la sua presenza nel settore dei titoli per cellulari, in inarrestabile crescita.

UNA RACCOLTA PER ALIEN: ISOLATION

Da qualche settimana è disponibile una raccolta dell'ottimo survival horror di **Creative Assembly**, insieme a tutti i DLC pubblicati in questi mesi, compreso quello ambientato a bordo della **Nostromo**, l'astronave del primo Alien.

RITORNA JASON!

Qui si entra un po' nel terreno insidioso della nostalgia, me ne rendo conto, ma chi come me è cresciuto negli anni Ottanta, a suon di slasher movie ignoranti e ultra-violenti sarà più che contento di sapere che la campagna Kickstarter per finanziare lo sviluppo di Friday the 13th: The Game si è conclusa felicemente in questi giorni, e che entro il prossimo Halloween dovremmo poter massacrare impunemente un po' di studenti in gita a Crystal Lake, col machete e la maschera da hockey. A occuparsi dello sviluppo è IllFonic, che lo scorso anno aveva annunciato un rip-off della serie cinematografica con Slasher Vol. 1: Summer Camp, prima di essere contattati dagli autori originali, e trasformare un progetto amatoriale in un titolo su licenza, cui contribuiranno Sean S. Cunningham, creatore della serie, Kane Hodder, l'attore dietro la maschera di Jason, e Tom Savini, mago degli effetti speciali (che ha lavorato a Dawn of the Dead, Day of the Dead, e ovviamente il primo Venerdì 13), che si occuperà di dar vita alle "kill" del mostro di Crystal Lake. Preparate lo zaino, che si parte per il campeggio!

ANNUNCIATO MOTO RACER 4

Questo dev'essere il mese dei ritorni, e non solo dei pazzi maniaci omicidi. Il prossimo autunno potremo nuovamente impennare come dei disperati a bordo dei bolidi di Moto Racer 4, in sviluppo per PC, Mac, PS4 e Xbox One. A occuparsi del gioco è Paul Cuisset, creatore della serie originale, in collaborazione con Microïds e Artefacts Studio: fedele il più possibile ai canoni arcade dei precedenti capitoli, senza dimenticarsi che siamo ormai nel 2015, il gioco proporrà un modello di guida estremamente accessibile, con una curva di apprendimento graduale ma severa, un sacco di opzioni di personalizzazione di moto e piloti, multiplayer su internet e in split screen, e la presenza di gare da cross e su asfalto.

ANNUNCIATO STYX: SHARDS OF DARKNESS

Le avventure stealth del goblin di Cyanide sono state oggetto di lunghe discussioni, qui in redazione: a me sono piaciute un sacco, alla nostra principessa Shea (che l'ha recensito) un po' meno, e alla fine abbiamo concordato di essere in disaccordo. Con mia grande gioia (un po' meno per Davide), Cyanide e Focus hanno annunciato Styx: Shards of Darkness, seguito sviluppato all'insegna del "more of the same" sotto ogni punto di vista: più budget, un nuovo motore grafico (Unreal Engine 4), aree di gioco più ampie e un maggior quantitativo di contenuti. Il gameplay è l'aspetto su cui si sono concentrati maggiormente gli sviluppatori, in particolare gli elementi stealth e le mosse offensive del goblin. Per quel che riguarda la storia, dopo la caduta della torre di Akenash del primo gioco Styx dovrà infiltrarsi nientemeno che in Körangar, la città degli Elfi Oscuri, che si sono alleati con i Nani con l'unico obiettivo di annientare i Goblin. Styx: Shards of Darkness è previsto per l'estate del 2016, per PC e console.

TALE OF TALES DI NUOVO AL LAVORO

Un paio di mesi fa avevamo annunciato la scelta del duo di sviluppatori belgi di allontanarsi dalla scena videoludica, dopo il flop commerciale del loro eccellente Sunset. Lungi dall'abbandonare il medium digitale, Harvey e Samyn stanno attualmente lavorando a Cathedral-in-the-Clouds, che si propone di costruire plastici virtuali che aspettano solo di essere contemplati dal "giocatore", libero di esplorarli all'interno di una cattedrale tridimensionale che li ospita. Ispirati dall'arte gotica e rinascimentale, molti di questi diorami rappresentano scene religiose, un tema che ha da sempre affascinato i due sviluppatori (atei). Le sculture virtuali saranno distribuite su diversi formati (pc, tablet, smartphone, ma anche video), in forma del tutto gratuita. Tale of Tales lavorerà anche alla versione Oculus di Cathedral-in-the-Clouds, e al tempo stesso sta valutando l'ipotesi di realizzare installazioni "fisiche" nel mondo reale. Per maggiori informazioni, cathedral-in-the-clouds.net.

NIENTE REMAKE, SIAMO EA

Visto il proliferare di remastered da tutte le parti, colpisce l'assenza di qualsivoglia titolo di **Electronic Arts** riproposto per le nuove console. Non vi nascondiamo che non ci dispiacerebbero un **Crysis** o un **Mass Effect** in versione 2015, ma i nostri desideri sono destinati a rimanere tali, perché EA non ha intenzione di "sprecare tempo" con queste bieche operazioni commerciali, ma di voler continuare a "innovare" e a "guardare avanti" (questa me la segno, ndCinese).

E NIENTE, BATMAN NON CE LA FA

Dopo i disastrosi risultati su PC e il ritiro dal gioco da Steam, nelle scorse settimane Warner Bros. aveva ri-pubblicato **Batman: Arkham Knight** con un po' di fix e miglioramenti, che però non sono bastati a salvarlo. E così, alla fine, il publisher americano ha alzato le braccia, ammettendo di non essere in grado di sistemare il gioco, e offrendo il rimborso per tutti gli acquirenti che ne faranno richiesta. Povero Bruce.

IN ARRIVO LA REMASTER DI DOTT

Oh, finalmente! **Double Fine Productions** ha annunciato l'edizione rimasterizzata di quel capolavoro totale globale di **Day of the Tentacle**, realizzata in collaborazione con **Tim Schafer** e **Dave Grossman**, gli autori dell'avventura originale. Grafica e sonoro HD, ovviamente, ma soprattutto una nuova traccia audio con i commenti di Tim e Dave che raccontano del design e dello sviluppo del gioco.

L'ANGOLO DELLA CELLULOIDE

Mese decisamente ricco, questo, per gli amanti del cinema e dei videogicchi. Cominciamo subito con Activision, che oltre ad aver ammesso un potenziale futuro sul grande schermo per **Call of Duty**, sta lavorando a una serie televisiva basata su **Skylanders**, firmata da Eric Rogers (Futurama) e nel cui cast figurano Justin Long, Ashley Tisdale e Jonathan Banks. A occuparsi del progetto sarà la nuovissima divisione Activision Blizzard Studios, attualmente al lavoro anche sul film di **Warcraft** di Duncan Jones, di cui nelle scorse settimane è uscito il primo, promettente trailer, e che arriverà sugli schermi cinematografici di tutto il mondo il prossimo 10 giugno. Sean Daniel Company e Platige Films hanno annunciato l'idea di una trasposizione sul grande schermo di **The Witcher**, partendo dai racconti di Andrzej Sapkowski che sono anche al centro della serie videoludica di CD Projekt. Alla regia dovrebbe esserci Tomasz Baginski, nominato agli Oscar per The Cathedral, e che ha già diretto le sequenze iniziali dei primi due capitoli videoludici. La sceneggiatura sarà firmata da Thania St. John (autrice di Grimm e Chicago Fire). Le idee non si fermano qui, comunque: il film, previsto per il 2017, dovrebbe servire solo da antipasto per una trilogia e una serie televisiva. Yum. Cambiando completamente genere, Jon ed Erich Hoeber (responsabili della serie spy-action Red e l'imminente The Last Witch Hunter con Vin Diesel) stanno lavorando insieme a Sony per l'adattamento su grande schermo di **Gran Turismo**, diretto da Joseph Kosinski (Tron: Legacy e Oblivion), e che dovrebbe ruotare attorno alla figura di un gamer che diventa pilota professionista. Concludiamo questa carrellata con l'annuncio di una campagna Kickstarter per finanziare il film di **Dragon's Lair**, il celeberrimo laser game di Don Bluth, in cui è coinvolto in prima persona il celebre animatore americano.

ANNUNCIATO UNDERCOVER MISSIONS: OPERATION KURSK K-141

Alla nuova avventura grafica di The Game Species e Koch Media spetta a mani basse il premio di gioco con il titolo più lungo del mese, ma anche l'onore di riportarci a bordo di un sottomarino, cosa che – almeno per me – non accadeva dai tempi ormai remoti di Prisoners of Ice, avventura lovecraftiana della ormai defunta Infogrames. Undercover Missions: Operation Kursk K-141 si ispira alla storia di un sommergibile sovietico affondato nel 2000, e da lì parte per imbastire un racconto di misteri e tradimenti, che spetterà all'agente segreto Belyaeva svelare. Il gameplay punta e clicca si pone nella più rigorosa delle tradizioni del genere, con una cinquantina di ambientazioni da esplorare, che spaziano dalla città di Murmansk agli angusti spazi del Kursk, a cui si uniscono enigmi e dialoghi a pioggia. Il gioco arriverà sugli scaffali digitali di Steam già nel mese di novembre.

A cura di: Mario Baccigalupi (secondvariety@thegamesmachine.it)

UN NUOVO FALLOUT

"Hai mai provato una voglia matta di uccidere quando non hai nemmeno i pollici opponibili? O le mani? O qualsiasi cosa che non sia uno slot per il pane?"
(Macchina dei Toast, Fallout: New Vegas)

Uno spazio ormai abissale ci separa dai primi due Fallout, quasi vent'anni di evoluzione dell'industria, e tuttavia sono venute meno alcune delle considerazioni per cui, nel 2008, a tutti pareva normale che Fallout 3 fosse fatto in maniera diversa, che si collegasse ai predecessori nei canoni narrativi ma se ne distaccasse profondamente nel gameplay. Sorvoleremo per un attimo, se permettete, sui mugugni dei super-appassionati: negli anni precedenti Bethesda aveva portato a un livello mai visto prima la continuità dei contenuti grafici e delle regole in tempo reale dei GdR d'azione, per cui il pensiero che le devastazioni post-nucleari di Interplay e Black Isle potessero riprendere vita con quella nitidezza e fluidità, secondo la linea tracciata da Morrowind e Oblivion, affascinava le masse prima ancora di spaventarle. In questo senso Fallout 3 non ha deluso e, al contrario, è riuscito ad attirare a sé miriadi di nuovi giocatori, in un periodo relativamente vicino in cui, però, i sistemi a turni e i CRPG classici sembravano definitivamente relegati in nicchie da indipendenti squattrinati. Oggi, invece, uno dei meriti indiscutibili del crowdfunding e delle politiche di Early Access è quello di aver veicolato, accanto a controversie che non è il caso di discutere qui, una vera e proficua rinascita dei Giochi di Ruolo ispirati

Fallout: New Vegas è stato moddato in tutte le direzioni. Un revamp della NCR Ranger Combat Armor non poteva mancare.

VOGLIAMO SOFFERMARCI SUL MOMENTO IN CUI IL PRIMO PROGETTO DI FALLOUT 3 HA VISTO LA LUCE

C'è chi considera Wasteland 2 il nuovo Fallout, ma io non ne sono affatto convinto.

Il Behemoth torna anche in Fallout 4. Nel suo caso il re-design grafico si vede, eccome.

ai capolavori di fine anni Novanta, tanto sfaccettati nei sistemi di regole, nelle trame non lineari e nella costruzione dei PG da poter fare a meno della grafica tridimensionale e di altri orpelli degli AAA, con particolare riferimento ai titoli di Bioware e Bethesda (CD Projekt fa storia a se, bontà sua). Anche per questo, contrariamente a quanto abbiamo fatto in un altro speciale su Fallout, ai tempi di New Vegas, stavolta scegliamo di non riavvolgere il nastro fino all'inizio della storia, e anzi vogliamo fermarci a un certo punto, grossomodo nel momento in cui il primo progetto di Fallout 3 ha visto la luce. Era già il 2000. L'inizio del nuovo millennio.

IL DESTINO DI VAN BUREN

All'epoca avremmo potuto ritrovarci fra le mani Baldur's Gate III, o un nuovo capitolo di Fallout firmato Black Isle, e invece non abbiamo avuto né l'uno né l'altro. Dopo la diaspora del 1998, in cui importanti punti di riferimento del team – come Tim Cain – lasciarono la baracca per fondare Troika Games, Chris Avellone e compagni cercarono invano di portare a termine i sequel appena citati, concludendo pro-

Una mod introduce la razza "Mel Gibson" in Fallout: New Vegas. Mi sembra giusto.

A volte basta un po' di colore per cambiare tutto. Persino in Fallout.

IL PENSIERO CHE FALLOUT POTESSE RINASCERE, SECONDO LA LINEA TRACCIATA DA MORROWIND E OBLIVION, AFFASCINAVA LE MASSE PRIMA ANCORA DI SPAVENTARLE

prio con Fallout 3 l'esperienza dello studio in casa Interplay (diventata negli anni un colabrodo sempre più grande di celebri licenze, a causa di infiniti problemi finanziari): il progetto è tutt'ora conosciuto con il nome in codice Van Buren, dal nome dell'ottavo Presidente degli Stati Uniti, e avrebbe sicuramente rappresentato un passaggio più "morbido" verso l'azione in tempo reale, conservando gran parte delle caratteristiche dei predecessori ma aprendo, per l'appunto, al fluido e continuo controllo dei combattimenti. Della trama conosciamo l'incipit nel ruolo di un prigioniero, la scelta di una nuova ambientazione nel sud-ovest degli Stati Uniti, la presenza in primo piano di un'arma di distruzione di massa, la piattaforma orbitale BOMB-001, e soprattutto il fatto che Van Buren ci avrebbe coinvolti in uno scontro fra Confraternita d'Acciaio e Nuova Repubblica della California, fazione poi apparsa nel Nevada di Fallout: New Vegas. In realtà abbiamo a disposizione tanti altri dettagli del racconto, trapelati prima della chiusura del progetto, e ancor più ne possiamo trovare sull'impostazione del gameplay, direttamente da una tech-demo divulgata nel 2007: se volete metterci le mani sopra è sufficiente scaricarla dall'enorme archivio di moddb.com, per saggiare il lavoro di modernizzazione apportato da Black Isle su creazione del personaggio, vaste opzioni di dialogo e sul sistema di combattimento, senza stravolgere eccessivamente l'impostazione della visuale e, cosa più importante, senza intaccare l'articolata sfida tattica e GdR. Tutto va riportato a quegli anni, naturalmente, anche in termini strettamente tecnici, ma certo la prima stesura di Fallout 3 avrebbe tracciato una linea di congiunzione più vicina, già nel cuore del nuovo millennio, verso le consuetudini di un genere destinato a ritornare in vita. Oggi i compagni del mai nato Van Buren si chiamano Divinity: Original Sins, Pillars of Eternity, Tides of Numenera e, ovviamente, Wasteland 2, uniti da affinità che non riguardano tanto il sistema di combattimento (il gioco di Obsidian fa eccezione, ad esempio, rispetto ai sistemi a turni), quanto il ritorno a

S.P.E.C.I.A.L. STORY

Almeno nel nome e negli attributi di base, il sistema S.P.E.C.I.A.L. di qualsiasi Fallout è il risultato di un intoppo durante lo sviluppo del primo capitolo, che ha finito per determinare uno fra gli aspetti più caratteristici (anche a livello di carisma e comunicazione) della serie. Il titolo provvisorio del gioco era "Vault 13: A GURPS Post-Nuclear Adventure", proprio perché l'intenzione era usare ancora una volta l'omonimo e duttilissimo ruleset di Steve Jackson Games. Il divorzio con il produttore texano, però, costrinse a rivedere la sostanza del sistema di regole, ampliando a sette gli attributi, cambiando nome e specializzando alcune meccaniche in direzione fantascientifica, senza tuttavia stravolgere il senso del Generic Universal Role Playing System. In sede di combattimenti a turni venne l'idea di un sistema di targeting dal look digitale, basato su distanza, potenza delle armi, resistenza e parti anatomiche del nemico. Il resto è (già) leggenda.

DOSSIER

Una schermata dalla tech-demo di Van Buren. Paradossalmente, la grafica tridimensionale l'ha fatto invecchiare peggio.

OGGI I COMPAGNI DEL MAI NATO VAN BUREN SI CHIAMANO DIVINITY: ORIGINAL SINS, PILLARS OF ETERNITY, TIDES OF NUMENERA E, OVVIAMENTE, WASTELAND 2

un linguaggio semplice che, paradossalmente, dona al gameplay e all'elemento narrativo un respiro più articolato e un sapore diverso, quasi letterario. Del sequel al vero progenitore di Fallout abbiamo parlato in tante occasioni, nelle quali, tra le altre cose, è emerso il fatto che gli amanti della fantascienza, al contrario degli appassionati di fantasy, non hanno moltissima scelta in termini di (moderni) ARPG post-apocalittici, a meno di non rivolgere le propria attenzione alle produzioni indipendenti più piccole e non sempre irreprensibili (ottimo ma molto di nicchia Convoy, abbastanza deludente BEDLAM, per citare un paio di recentissimi esempi); lo stesso Wasteland 2 di Brian Fargo ed inXile Entertainment è un buon titolo ma non è il capolavoro che molti attendevano, e ha involontariamente dimostrato come la superiorità degli eredi non fosse dipesa solo da questioni "anagrafiche", ma da un amalgama di originalità narrativa, carisma e comunicazione delle regole (la nascita del sistema S.P.E.C.I.A.L., vedi box) capace di sbaragliare qualsiasi concorrente.

WAR, WAR NEVER CHANGES

Nella recensione di Fallout 4 sottolineo la sostanziale lontananza del terzo capitolo, così come del nuovo, dai "due episodi e mezzo" di fine anni '90 (così li ha giustamente definiti il nostro Dan Hero, incluendo l'ottima prova di Fallout Tattics). Non è nemmeno corretto, però, stringere la saga in una prigione di regole che la "malvagia" Bethesda non avrebbe mai dovuto toccare, e che si è invece permessa di aprire – pensate che sfortuna – a uno degli affreschi postatomici più affascinanti della storia dei videogiochi. Quello che Fallout 3 ha magnificamente ereditato è un lore "ucronico" (fondato, cioè, su uno sviluppo alternativo della storia) originalissimo anche al di fuori del medium, in cui i progressi sull'energia nucleare hanno portato l'umanità verso un pazzesco boom tecnologico,

Fallout Tattics: Brotherhood of Steel degli australiani Micro Forté. Carisma e strategia allo stato puro.

IL RITORNO DI HUMONGOUS

Claudio crede che i miei box spariscano per sempre, quando li elimina per esuberanza di caratteri. E invece no, vengono meticolosamente riposti in una cartella denominata "poverini", pronti a tornare in ballo alla prima occasione. Questa volta si tratta di un box sui riferimenti di Fallout 3 a Mad Max, perfetto per sottolineare l'importanza del personaggio per la saga: la comunità dei bambini di Little Lamlight, ad esempio, ricorda chiaramente quella incontrata in Mad Max: Thunderdome, e nella stessa linea di quest è presente, all'interno di un dialogo, una citazione al cattivo de Il Guerriero della Strada, Lord Humongous; ci sono poi le presenze comuni agli altri Fallout, come il companion Dogmeat, immagine dell'iconico cane di Max nel secondo capitolo cinematografico, o come il personaggio di nome Mel che si aggira con armatura di pelle e fucile a canne mozze. Humongous di Mad Max 2 è citato anche nella magnum con mirino telescopico, sua arma nel film, tra i gingilli più diffusi e utili di tutte le wasteland.

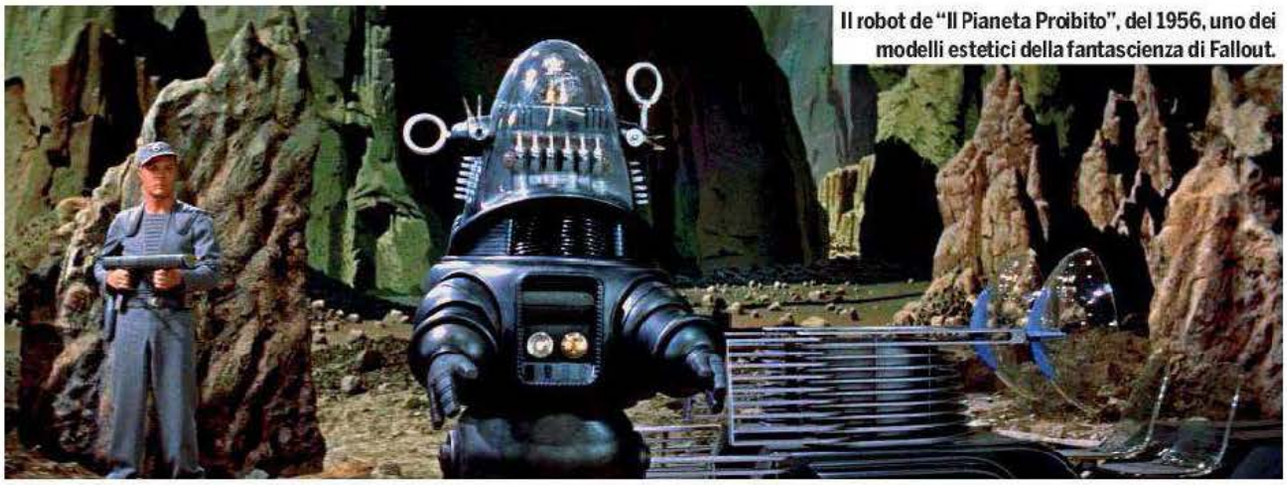
Le Power Armor di Fallout 4 prevedono potenziamenti, modifiche e riparazioni per ogni singolo pezzo.

ANCHE CON FALLOUT 4 L'INCANTO DELLA TOTALE IMMERSIONE SI È RIPETUTO

soprattutto per la ricca borghesia USA, prima che le bombe cinesi e americane scendessero dal cielo a piallare tutto. L'inconfondibile stile "sixties" retro-futuristico, le miriadi di citazioni alla fantascienza "alta" del cinema e nella letteratura, il bimbo Pip-Boy che spiega droghe e strumenti di morte con il sorriso delle migliori occasioni: ogni cosa è stata rimessa al suo posto e integrata in una rappresentazione audiovisiva (anche la colonna sonora con brani d'epoca è fondamentale, in termini di messa in scena) virtualmente aperta a qualsiasi cosa, all'immane lavoro degli sviluppatori originali – e dunque all'immensa campagna di Fallout 3 – ma anche alle centinaia di modder che ne hanno cambiato regole e aspetto. È possibile farsi affascinare da una modifica del gameplay, o apprezzare maggiormente un retexturing dell'impianto visivo, ma affermare che i modder abbiano dovuto "aggiustare" il pessimo lavoro degli open world di Bethesda – come ho letto in diverse occasioni – fa parte di una visione miope e profondamente sbagliata. Anche con Fallout 4 l'incanto della totale immersione si è ripetuto, e sono fermamente convinto che un appassionato di fantascienza videoludica che non si lasci avvicinare dalla sua intrigante esplorazione, dal sentirsi così padroni del proprio destino, all'interno di un quadro sci-fi così complesso, finisca per farsi mancare qualcosa d'importante, a prescindere dal suo personale culto videoludico. Certo, l'intervento di Obsician in un preciso punto della nostra storia ha dimostrato tante cose belle, per esempio che l'impostazione sostanzialmente sandbox di Bethesda può essere imbrigliata in una direzione completamente diversa, moltiplicando le opzioni di ruolo, i fattori di sopravvivenza e, in generale, rendendo più selettiva la crescita dell'eroe. Ma sapete che c'è? Io voglio tutto. Mi godo una nuova e libera cavalcata post-nucleare, in attesa dell'annuncio che anelo nel profondo e che non voglio nemmeno ipotizzare, giusto per scaramanzia. Provate voi a indovinare. ❑

FALLOUT DI MASSA

Non ho ancora trovato un MMOG per cui valga la pena di distruggere la mia vita (o, almeno, di occupare il poco tempo libero che mi rimane), ma un ottimo RPG di fantascienza sarebbe certamente in grado di farlo. Ciò detto, al momento esistono vari modi per giocare "à la Fallout" in ambito massivo: Fonline: Reloaded (fonline-reloaded.net) è un fedelissimo emulo multiplayer dei primi due capitoli, perfetto anche nella riproduzione degli scenari, creato da un gruppo di cultori della serie classica; Fallen Earth (gamersfirst.com/fallenearth), invece, è più vicino ai titoli moderni di Bethesda, e aggiunge i veicoli in stile Mad Max allo scenario post-apocalittico, pur senza brillare particolarmente per soluzioni tecniche o di gameplay. Non si è saputo più nulla, invece, del vero Fallout Online, dopo un lungo contenzioso con Interplay che ha portato alla cancellazione del progetto. Chissà che non sia previsto un rilancio a opera della stessa Bethesda, a qualche tempo dall'uscita di Fallout 4...



Il robot de "Il Pianeta Proibito", del 1956, uno dei modelli estetici della fantascienza di Fallout.

TERMOMETRO DELL'HYPE

1 STAR WARS: BATTLEFRONT

Al numero uno del termometro dell'hype da mesi. Quel che è certo è che questo è l'ultimo, visto che voi lo state già giocando e noi lo stiamo recensendo con grande euforia.

2 ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

Anche l'assassino ha le ore contate. Recensione nel prossimo numero!

3 RAINBOW SIX: SIEGE

Sale al terzo posto lo sparatutto multiplayer di Ubisoft. Incrociamo le dita e inneschiamo le cariche.

4 DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Comincia a farsi sentire la voglia di vestire il trench di Adam Jensen!

5 DARK SOULS III

Lo stress test delle scorse settimane ha convinto un po' tutti, compreso il nostro buon Di Felice.

LISTA DELLA SPESA

Anno 2205 (Ubisoft)	03/11/2015
Call of Duty: Black Ops III (Activision)	06/11/2015
Fallout 4 (Bethesda)	10/11/2015
StarCraft II: Legacy of the Void (Blizzard)	10/11/2015
Football Manager 2016 (SEGA)	13/11/2015
The Crew: Wild Run (Ubisoft)	17/11/2015
Assassin's Creed Syndicate (Ubisoft)	19/11/2015
Star Wars: Battlefront (Electronic Arts)	19/11/2015
Just Cause 3 (Square Enix)	01/12/2015
Rainbow Six Siege (Ubisoft)	01/12/2015
LEGO Marvel Avengers (Warner Bros.)	29/01/2016
Sébastien Loeb Rally Evo (Milestone)	29/01/2016
XCOM 2 (2K Games)	05/02/2016
Battleborn (2K Games)	09/02/2016
Mighty No. 9 (Deep Silver)	12/02/2016
Street Fighter V (Capcom)	16/02/2016
Deus Ex: Mankind Divided (Square Enix)	23/02/2016
PvZ Garden Warfare 2 (Electronic Arts)	25/02/2016
Hitman (Square Enix)	11/03/2016
Dark Souls III (Bandai Namco)	12/04/2016
Total War: Warhammer (SEGA)	28/04/2016
Mirror's Edge Catalyst (Electronic Arts)	26/05/2016

LA CHICCA DEL MESE: ORIGAMI D'AUTORE

Il fatto di avere amiche e amici su Facebook dotati di uno spiccato senso artistico mi permette questo mese di mostrarvi cosa si può fare con un po' di **TantPaper**, una carta giapponese perfetta per fare origami di precisione, e tanta pazienza e inventiva. L'autrice è la simpaticissima **Elena Avesani** (che alcuni di voi ricorderanno col soprannome di **Rumika**, su altri lidi) e il mosaico è una raffigurazione di **Inky**, direttamente dal mondo di **Pac-Man**. Se mi ci mettessi io, probabilmente non riuscirei a concepirla nemmeno su carta millimetrata una geniale lata del genere, figuriamoci farla "ad occhio", intrecciando forme e colori col solo ausilio della propria capacità creativa. Brava Rumi: lo spazio nella chicca del mese te lo sei proprio meritato!

NOTTI DA LEONI, NOTTI DA BEONI

Natale si avvicina, anche se al momento in cui scrivo queste righe, nel bel mezzo di novembre, pare più essere in primavera che in autunno inoltrato. Se i fiocchi di neve latitano, così non è nel caso delle recensioni su TGM, visto che il numero che avete tra le mani è storicamente quello di un mese vissuto sugli scudi, a provare i titoli più attesi di fine anno. Capofila dei redattori alla ricerca del sonno perduto è il nostro **Mario Baccigalupi**, che ha fatto tutti gli straordinari del caso – e anche di più – per regalarci le sue impressioni su **Call of Duty: Black Ops III** (il nostro titolo di copertina... mica pizza e fichi!) e su **Fallout 4**, l'attesissimo ARPG di Bethesda che stacca un Silver Award, nonostante qualche magagnetta di troppo dal lato tecnico. Il buon **Tassani**, dal canto suo, ha tenuto il passo con l'episodio finale dello splendido **Life Is Strange** (a proposito... contenti che è stata annunciata la seconda stagione? Noi un botto!) e soprattutto con **Legacy of the Void**, che chiude in maniera sontuosa la trilogia di **StarCraft II**. Ma non solo di "tripla A" vive l'uomo, ed ecco a condimento un'infilata di titoli uno più slurposo™ dell'altro, come il **Transformers** di Platinum o il folle **The Beginner's Guide**, un prodotto che mette **Davey Wreden**, già autore di The Stanley Parable, in cima ai personaggi più brillanti degli ultimi tempi. E le anteprime? Solo due, ma di infinito pregio. Il nostro **Fabio Di Felice/De Luigi/Accorsi** si è tuffato nelle putride lande dello stress test di **Dark Souls III**, mentre **Daniele Dolce** ha fatto altrettanto con **Overwatch**, il prossimo PFS online di mamma Blizzard, che non sarà free-to-play ma che costerà quasi come un prodotto a prezzo pieno. Toccherà farsene una ragione.
Evviva evviva.
Ivan "Kikko" Conte

LA REDAZIONE CAMMINA, CAMMINA...

Claudio "Sandalacci" Todeschini
Considera la redazione come una seconda casa. Sarà per questo che appena arriva si toglie le scarpe e indossa dei sandali tutti scassati che solo lui è in grado di portare.
Twitter: @keiserxol

Ivan "Scarp de' tennis" Conte
Uno Jannacci profetico raccontava di uno con le scarpe da tennis che parlava da solo, come i matti: ora abbiamo finalmente capito perché il nostro Kikko le indossa tutti i giorni.
Twitter: @PamelaPatty

Mario "Antinfortunio" Baccigalupi
Il nostro II-Variety è un danno vivente, quando si muove. Serve forse ricordare che il nostro ha tentato di dare fuoco a un aereo sulla via del ritorno dall'E3 di Los Angeles?
Twitter: @IIvariety

Mirko "Anfibi" Marangon
Nero come la pece si veste, il buon TMB, e quindi niente di meglio per lui di un bel paio di anfibi pitturati come a morte. Quelli col collo alto, però, prima che prenda freddo alle caviglie.
Twitter: @tmb666

Roberto "Clark" Turrini
Va sempre in giro con que l'aria a metà tra l'hipster e l'attivista. Le Clark sono per lui un modo per dire al mondo quanto sia importante vestire con un fiocco perfettamente simmetrico.
Twitter: @ilcinese

Davide "Infradito" Mancini
Vive al mare ed è solito andare in spiaggia con le infradito, anche in pieno inverno. Sembra stia cercando ovunque dei guanti infrapollice per fare pandant, con scarso successo.
Twitter: @SheaAk

Danilo "Geta" Dellafrana
Non è un mistero che voglia andare a vivere in Giappone. Il problema è che indossa le geta anche in Italia, con buona pace di quelli che abitano al piano di sotto.
Twitter: @Dan_Dellafrana

Marco "Zoccoli" Tassani
Medico vuole diventare, il nostro Astrotasso! In attesa che lo Stato gli conceda la facoltà di esercitare, Marco si fa le ossa indossando i tipici zoccoli da infermiera isterica.
Twitter: @AstroTasso

COME TI RACCONTO UN VIDEOGIOCO

Da qualche mese è cambiata la struttura dei cosiddetti "specchietti" che aprono anteprime e recensioni, e che contengono le principali informazioni dei giochi trattati in queste pagine. La novità più importante è rappresentata dall'icona che prende il posto degli ormai vecchiotti requisiti di sistema. Riprendendo la medesima classificazione dell'**Hardware di TGM**, il colore dell'icona rappresenta quale, tra le possibili configurazioni hardware, permette di usufruire al meglio del gioco: fascia alta, "**Top**", di colore **rosso**, fascia intermedia, "**Mid**", di colore **giallo**, fascia bassa, "**Low**", di colore **verde**.

Abbiamo poi altre icone per ulteriori informazioni, ossia:
- Data di uscita prevista
- Prezzo (ed eventuale disponibilità del gioco in Accesso Anticipato su Steam)
- Multiplayer: Internet, stesso PC, Assente
- Localizzazione: Completa, Testo (interfaccia e sottotitoli), Assente
- Sviluppatore e/o publisher
- Sito: indirizzo internet ufficiale del gioco

A cura di Fabio "Drizzt" Di Felice [drizzt@thegamesmachine.it]

12 aprile 2016 ▶ From Software/Bandai Namco ▶ darksouls3.com

DARK SOULS III

Dopo le atmosfere gotiche di Bloodborne (solo su PS4, però), From Software torna a casa con il terzo, attesissimo, sadico capitolo di Dark Souls. Lo abbiamo provato per voi.

Fateci caso: in ogni giocatore di Dark Souls degno di chiamarsi tale scatta una scintilla di puro rispetto quando sente parlare qualcun altro della saga di Miyazaki. È quella solidarietà da reduce del tipo: "Sì, amico, me lo sono beccato anche io il piombo in quell'inferno di Hanoi". Nel bene e nel male Dark Souls ti lascia testimone di un'esperienza traumatica e ti mette in una situazione in cui cominci a considerare seriamente il tuo grado di pazienza e a misurare la dedizione con cui intendi affrontare un videogioco. Due qualità - pazienza e dedizione - che sembrano tanto lontane da quelle tipiche del giocatore di oggi, abituato al consumo compulsivo di titoli su titoli; non per nulla parliamo di una saga che non ha veri e propri concorrenti sul mercato. Non c'è un modello simile a quello proposto da From Software, e potremmo dire che nessuno è così coraggioso da sfidare il pubblico con così tanta pervicacia (in parte ci è riuscito Lords of the Fallen, ndKikko). Questo, invero, mi piace un sacco. Vai a sapere quale nascosto desiderio masochistico ci sia in me, eppure essere tormentato mi piace da morire. Ed è proprio il caso di dirlo. In Dark Souls III il frustino in mano ce l'ha di nuovo Hidetaka Miyazaki, che si era limitato a un ruolo di supervisione per il secondo capitolo (perché nel frattempo sviluppava quella perla di Bloodborne), in parte criticato dai fan della saga che proprio non gli hanno perdonato una serie di leggerezze e una densità minore rispetto al prequel. Proprio per questa inquietante sudditanza psicologica al dolore autoinflitto, la mia emozione nel raccontarvi di Dark Souls III è cristallina, specialmente dopo la prova "pad in mano" durante la quale ho potuto testare da vicino le scelte che hanno cambiato il gameplay in maniera piuttosto palese.

COMMENTO

A metà strada tra tradizione e innovazione, Dark Souls III non si sbilancia troppo a livello di influenze visive, proponendo ancora una volta la solita splendida ambientazione fantasy; tuttavia, è decisamente più coraggioso del predecessore, andando a modificare pesantemente cadenze e meccaniche. Se alcune di queste ultime sono ancora un grande mistero perfino alla luce della mia prova, il ritmo più sostenuto del combattimento e le novità relative alla magia mi hanno già convinto del tutto.

- + Ritmo di gioco più sostenuto
- + Nuovo sistema di magie all'altezza
- + Meno macchinoso che in passato
- − L'area provata non era particolarmente originale

GIUDIZIO: ✔✔✔✔✔

NESSUNO È COSÌ CORAGGIOSO DA SFIDARE IL PUBBLICO COME FROM SOFTWARE

Bisogna sempre leggere i messaggi lasciati dagli altri giocatori.

Lo scudo resta fondamentale nel gestire gli avversari più ostici.

Nella nostra prova abbiamo incontrato temibili cavalieri in armatura scintillante.

Le braci, come le umanità in precedenza, cambiano l'aspetto del personaggio.

IL NOSTRO PERSONAGGIO PUÒ UTILIZZARE DEGLI OGGETTI CHIAMATI EMBER CHE NE MODIFICANO L'ASPETTO

CENERE ALLA CENERE

È tanto impossibile quanto inutile lanciarsi già in speculazioni a proposito della componente narrativa di Dark Souls III, della sua collocazione temporale e della possibile appartenenza allo stesso universo degli altri due Dark Souls. Sarà difficile farlo persino con il prodotto finito in mano, figuriamoci con questo piccolo tassello di puzzle che ho avuto modo di toccare in anteprima; è invece decisamente più costruttivo dedicarsi a illustrare le nuove caratteristiche. Le architetture, gli archetipi visivi e i rimandi estetici sono palesemente (e fin troppo) vicini a quelli degli altri capitoli, ma c'è una differenza fondamentale rispetto ai prequel, dove il concetto di morte era alla base di gameplay e narrazione: in Dark Souls III l'elemento centrale diventano le ceneri. La tematica dell'umanità è sostituita da questo nuovo fattore che, un po' come è stato per il sangue in Bloodborne, funge da nucleo per la storia. I non morti che incontriamo sulla strada venerano grandi cadaveri di dragoni ricoperti da una patina grigia, il pulviscolo viene soffiato via dal vento mentre continuano a fumare le braci di queste bestie orribili e morte da tempo. Il personaggio può utilizzare degli oggetti chiamati Ember (braci, per l'appunto) che, proprio come le umanità, ne modificano l'aspetto e la barra dell'energia. Venature rosso fuoco appaiono sul corpo e un sottile strato di cenere lo ricopre come accade con gli idoli che si incontrano nel cammino. Resta da vedere quali saranno le altre meccaniche legate a un cambiamento del genere, ma l'idea stessa di modificare un tropo tanto fondante nella mappa concettuale dei Dark Souls dona una forte speranza che l'espediente non sia puramente nominativo e che il cambiamento coinvolga ben altri ambiti che non quelli estetici.

FA LA MAGIA TUTTO QUEL CHE VUOI TU

Ci sono altri aspetti che Miyazaki ha bruscamente modificato in questa sua nuova creatura. Salta subito all'occhio il modo in cui l'interfaccia si sia estesa per far posto a una barra del mana che sembra recuperata direttamente da Demon's Souls. Questa variazione cambia decisamente gli equilibri di un sistema magico fino a ora legato al numero di utilizzi per ogni abilità, tutto giocato sulla scelta del momento giusto per dar fondo

UNA TOMBA PER LE LUCCIOLE

Durante il test era possibile incappare in piccole lapidi ai piedi delle quali erano presenti dei ceri che potevano essere accesi. Una volta omaggiati questi luoghi di preghiera, si poteva leggere l'epitaffio che conteneva uno stralcio di storia, sicuramente fondamentale alla comprensione della vicenda. Viste le dimensioni ridotte delle lapidi era piuttosto facile perdersele, quindi vi avviso anticipatamente: toccherà tenere gli occhi aperti!

Poteva mancare un drago sputa fuoco in grado di incenerirti all'istante? Certo che no!

È ancora possibile invadere il mondo degli altri giocatori e sfidarsi in epici scontri PvP. Come se la vita non fosse già abbastanza difficile.

alla propria riserva. Il nuovo meccanismo è sviluppato con una maggior cura e un occhio di certo più attento a chi intende dar vita a un personaggio che preferisca la magia alla spada. Questo è chiaro anche nella direzione intrapresa da tanti incantesimi: per esempio, i nuovi proiettili magici sono più veloci e permettono addirittura di concatenare gli attacchi in una combo che costituisce un'ottima alternativa ai colpi ravvicinati. Questo fatto porta con sé un'altra delle novità di Dark Souls III, ovvero l'introduzione delle fiaschette Estus dedicate all'energia magica che si affiancano alle classiche pozioni arancioni. La possibilità di reintegrare il mana disperso nell'evocazione delle abilità è un'ulteriore conferma della volontà di dare maggiore profondità all'uso delle capacità arcane. Mi auguro che il bilanciamento di questo sistema rimanga adatto alla sfida, e non cada nella trappola di rendere le cose troppo semplici. L'eredità di Demon's Souls (ma anche il grande successo di Bloodborne) è alla base di una maggiore capacità di movimento che rende meno legnosi gli scontri fisici. Giocare nei panni del cavaliere con l'armatura a piastre da trecento tonnellate potrebbe non essere un'esperienza tanto diversa dai vecchi carri armati che popolavano Dark Souls, ma le classi più agili e svelte restituiscono una sensazione profondamente differente. Per dire, muoversi una volta agganciato il nemico non è più snervante, specialmente nella fase in cui si cerca di avvicinarlo; allo stesso modo, l'alternanza tra lo scudo e la schivata è molto più naturale e rapida. Molti dei dogmi – ormai troppo legnosi – dei vecchi capitoli sono stati ripensati del tutto, come è successo per il sistema di dual wield, tanto che nella prova ho trovato due katane che figuravano come una sola arma da equipaggiare, laddove è stato sufficiente premere un tasto per passare dall'utilizzo di una sola lama all'assalto con entrambe. Non c'è più bisogno di occupare entrambi gli slot di equipaggiamento e in questo modo è molto più semplice passare da una stance puramente offensiva all'uso dello scudo, che resta fondamentale nella maggior parte degli scontri.

IL NUOVO SISTEMA È SVILUPPATO CON UN OCCHIO PIÙ ATTENTO A CHI PREFERISCE L'USO DELLA MAGIA

Il design dei mostri continua a essere profondamente disturbante. Come si affronta una cosa del genere?

LA MALEDIZIONE DELL'ANIMA

Ovviamente ho avuto modo di prendermi a pizzichi affettuosi anche con il boss, una specie di elegantissimo ballerino mostruoso (il nome, non a caso, è Danzatrice della Valle Frigida). Mi preme dire che questo cattivone è stata la cosa più ispirata a livello di design tra tutto ciò che ho visto: una creatura dal sapore esotico, con dei veli che ondeggiavano sulle sue spalle e una scimitarra nella mano sinistra. I pattern erano piuttosto prevedibili fino a quando la sua scorta di energia non scendeva oltre la metà, laddove iniziavano i dolori, visto che il boss estraeva la seconda spada e i suoi attacchi diventavano molto più cattivi. Sistemata la Danzatrice, che

Osservare i fantasmi degli altri giocatori a volte ti salva da una morte ingloriosa.

I non morti continuano a essere i personaggi che vedremo più spesso.

MOLTI DEI DOGMI DEI VECCHI CAPITOLI, ORMAI TROPPO LEGNOSI, SONO STATI RIPENSATI DEL TUTTO

UN'ABILITÀ PER TUTTI

Nella prova era possibile giocare nei panni di quattro classi: il Wandering Knight, il Northen Warrior, l'Herald of White e l'Academy Assassin. Il primo era il classico cavaliere con fantozziana armatura pesante, il secondo una sorta di vichingo, il terzo un chierico e l'ultimo sembrava uscito da Bloodborne. La cosa davvero interessante è che ognuna di queste classi era in possesso di un'abilità unica che poteva essere offensiva o difensiva. Per esempio, l'assassino con cui ho giocato poteva sacrificare un certo livello di mana per ottenere un bonus all'attacco, esattamente come succedeva con i proiettili di sangue nel già citato Bloodborne!

comunque non ha rappresentato certo una sfida impossibile, ho esplorato ancora a lungo la zona, cercando di sviscerare al massimo i segreti che conteneva. Sono incappato in piccole lapidi che forniscono indizi sulla storia, ho affrontato mucchi di non morti di poco conto e sono riuscito ad avere accesso ai sotterranei del castello, dove un guerriero fantasma armato di spadone non sembrava esattamente felice della mia visita. Dopo di che mi sono arreso all'idea di aver spolpato tutto, pur con una voglia irrefrenabile di avere altro. Di avere di più. Nonostante qualche perplessità, puramente legata all'utilizzo di ambientazioni troppo simili al passato, con castelli, guglie e dragoni visti e rivisti, le novità introdotte a livello di gameplay e il ritmo che si è scelto di infondere in Dark Souls III hanno fatto breccia nel mio cuore. Perfino il rinnovato sistema magico mi ha fatto venire l'acquolina in bocca per una

Artisticamente il gioco è sempre fantastico anche se mi piacerebbe vedere un po' più di varietà.

eventualità mai presa in considerazione in passato, quella di sviluppare le arti arcane: un'eresia per me, che ho sempre preferito ragionare con un'ascia in mano. La maledizione di Dark Souls è proprio questa: non ti lascia andare dopo che ti ha avvolto nelle sue spire come un serpente; ti esorta a pensare con rammarico a quella stradina che non hai preso o a quell'avversario che hai preferito evitare. È come un tormento. Un bellissimo tormento, che non vedo l'ora alberghi nuovamente nel mio cuore.

Il cavaliere fantasma con lo spadone che riposa nei sotterranei del castello non è particolarmente ospitale.

A cura di Daniele "Alteridan" Dolce (alteridan@thegamesmachine.it)

Primavera 2016 ▶ Blizzard Entertainment ▶ battle.net/overwatch

OVERWATCH

Il primo esperimento nel genere degli sparatutto online dei creatori di Warcraft, Diablo e StarCraft ci porta in un avveniristico futuro popolato da improbabili eroi.

Overwatch è un punto di svolta per Blizzard Entertainment, l'ennesimo nella storia di una software house che nei suoi quasi venticinque anni di storia ha saputo rinnovarsi costantemente, pur riuscendo a mantenere una precisa identità. Perché una svolta? Tanto per cominciare è una nuova proprietà intellettuale, la prima dopo la pubblicazione di StarCraft, avvenuta nell'ormai lontano 1998. In secondo luogo si tratta di uno shooter in soggettiva votato al multiplayer competitivo, un genere che fin'ora non aveva mai fatto capolino negli studi della casa di Irvine. Con Overwatch, Blizzard si lancia alla scoperta di un territorio inesplorato, andando a discostarsi da quei franchise dai quali il team californiano ha sempre pescato per realizzare i giochi degli ultimi decenni.

COMMENTO

La prima nuova IP di Blizzard dal 1998 è l'ennesima scommessa del team che ha dato i natali ad alcuni dei titoli più apprezzati degli ultimi decenni. Se sarà vincente o meno è impossibile dirlo al momento, tuttavia quanto visto fin'ora lascia ben sperare. La cura riposta nella realizzazione della maggior parte degli aspetti è senza ombra di dubbio notevole, e nel complesso il gioco ha carisma da vendere. Tra l'altro è dannatamente divertente da giocare, e scusate se è poco.

- ⊕ Formula semplice e immediata
- ⊕ Design dei personaggi eccellente
- ⊖ Necessita di ritocchi al bilanciamento complessivo
- ⊖ Poche modalità

GIUDIZIO: ✔✔✔✔✔

OVERWATCH PRENDE IN PRESTITO ALCUNI ASPETTI DI DEFENSE OF THE ANCIENTS

Al termine della partita viene mostrato il replay dell'azione migliore del match.

BATTLE ARENA SHOOTER

L'esordio nel campo degli sparatutto non impedisce ai ragazzi di Blizzard di mettere da parte i loro tratti distintivi e l'esperienza accumulata nel corso degli anni in altri generi, soprattutto in quello dei MOBA, sottobosco videoludico nato nell'ambiente degli strategici in tempo reale grazie a una mod di Warcraft III, ed evolutosi in seguito in genere a sé stante di cui anche la software house di Irvine ha voluto pubblicare un esponente, l'ottimo Heroes of the Storm. Ebbene, Overwatch prende in prestito alcuni aspetti degli eredi di Defense of the Ancients, come la presenza di un corposo roster di eroi dal quale scegliere i personaggi che i giocatori potranno impersonare durante i match, ciascuno dotato di abilità attive e passive.

Doppia pistola a impulsi e velocità fuori dal comune: questa è Tracer.

IL LAVORO DI BLIZZARD SUL FRONTE DELL'ACCESSIBILITÀ È COME SEMPRE ENCOMIABILE

Il livello di dettaglio grafico non farà gridare al miracolo, ma alcuni scorci sono molto suggestivi.

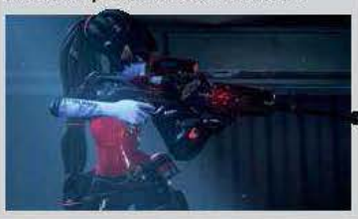
Non manca nemmeno una "ultimate" univoca per ognuno di essi, abilità che si carica solamente dopo aver accumulato un certo numero di danni subiti o inflitti agli avversari, e che spesso è talmente potente da riuscire a stravolgere le sorti della partita. Al di là degli elementi che rimandano a League of Legends e simili, Overwatch si rivela un FPS decisamente solido in cui la collaborazione tra i compagni di squadra diventa essenziale; un aspetto assolutamente imprescindibile, soprattutto perché l'elevato numero di eroi (una ventina nella fase di beta chiusa a cui abbiamo partecipato) spiana la strada a una varietà di opzioni strategiche difficilmente reperibile in altri sparatutto multiplayer. Profondità dell'esperienza di gioco, però, non significa automaticamente complessità delle dinamiche, e il lavoro svolto da Blizzard sul fronte dell'accessibilità è come sempre encomiabile: Overwatch è fruibile da tutti, anche da chi ha seri problemi a centrare persino un elefante a dieci centimetri – virtuali – di distanza, come il sottoscritto. In questo senso aiuta avere la possibilità di scegliere tra un discreto numero di personaggi, molti dei quali non per forza votati all'offesa: si riesce tranquillamente a essere utili all'economia della squadra impersonando un eroe di supporto, andando a concludere le partite con punteggi dignitosi senza aver necessariamente fatto strage di nemici. La semplicità della formula di gioco, poi, si fa sentire anche grazie alla possibilità di cambiare in corsa il personaggio utilizzato durante una partita, a patto di essere stati appena eliminati o di trovarsi nella base del proprio team. In questo modo non si è mai costretti a terminare un match iniziato con un eroe con cui ci si trova male, e in più gli scontri assumono una dimensione ancora più dinamica poiché viene permesso alle squadre di modificare l'assetto interno, e magari rispondere con maggiore facilità e immediatezza alle tattiche nemiche.

BLIZZARD STYLE

L'inconfondibile impronta della software house californiana si nota in quasi ogni aspetto di Overwatch, soprattutto nel

QUESTIONE DI CLASSE

Direttamente dal mondo dei MOBA troviamo anche la divisione in classi dei personaggi giocabili. Ognuno degli eroi tra i quali è possibile scegliere ha un ruolo ben preciso all'interno della squadra: ecco quindi personaggi specializzati in posizioni di attacco, di difesa o di supporto, senza dimenticarsi degli immancabili tank, le avanguardie delegate ad assorbire quanto più possibile i colpi dell'offensiva nemica.



Uno dei personaggi al momento fin troppo sbilanciati: il resistentissimo scudo di Reinhardt riesce a coprire benissimo l'avanzata degli alleati.

Se anche un nabbo come me riesce a fare svariate uccisioni di fila significa che il gioco è realmente accessibile.

design dei personaggi e delle mappe. Non si tratta solamente della direzione artistica del progetto, fresca, divertente e a tratti esageratamente caricaturale, ma anche delle interessanti quanto azzeccatissime implementazioni della stessa all'interno dell'ottimo gameplay. Blizzard è riuscita a trasporre il tutto negli stili di gioco dei diversi eroi, così anche all'interno della stessa classe è impossibile trovare due personaggi che, mouse e tastiera alla mano, si comportano allo stesso modo. Stessa cosa dicasi per le ambientazioni: qui si fa forse fin troppo affidamento agli stereotipi, ed ecco che in Russia ci ritroviamo a guerreggiare all'interno di un complesso industriale, in Egitto si fragga in allegria tra templi in rovina con le piramidi che si stagliano in lontananza, mentre in Giappone l'azione si svolge all'ombra delle pagode e del Monte Fuji. A proposito delle ambientazioni, farà sicuramente discutere la decisione di non rendere accessibile ogni zona di gioco a tutti i personaggi. Blizzard ha applicato a tutte le mappe un concetto di verticalità che potremmo definire asimmetrico, perché spesso gli scontri si svolgono su più livelli; tuttavia, solamente pochi eroi possono raggiungere le posizioni più elevate grazie all'impiego di abilità e oggetti di equipaggiamento specifici, come la possibilità di arrampicarsi sulle pareti, l'uso di un rampino, o addirittura di un jetpack. Un aspetto che non inficia comunque il bilanciamento complessivo (anche perché è possibile cambiare il proprio personaggio, come abbiamo già detto), ma che di contro introduce un'ulteriore variabile concepita per offrire più opzioni ai giocatori.

L'INCONFONDIBILE IMPRONTA DELLA SOFTWARE HOUSE CALIFORNIANA SI NOTA IN OGNI ASPETTO DI OVERWATCH

Le industrie Volskaya alternano spazi aperti a corridoi stretti e angusti, un vero incubo quando si incontrano eroi con armi corpo a corpo.

L'AGO DELLA BILANCIA

Per quanto il codice di gioco non sia ancora definitivo, non si possono non citare i veri problemi di bilanciamento di cui soffre Overwatch, quelli che riguardano il

EROI CONTRO MACCHINE

Le vicende alla base dello sparatutto targato Blizzard raccontano di un manipolo di eroi riuniti sotto l'egida dell'organizzazione Overwatch, per porre fine a un conflitto su scala globale che vede l'umanità impegnata a difendersi dagli attacchi di un esercito di macchine. Alla fine della crisi sono seguiti decenni di progresso scientifico e sociale, che ha reso superflua questa task force, tanto che alla fine è stata sciolta. A distanza di anni, però, gli ormai ex membri del gruppo sono tornati a combattere, questa volta tra di loro.

Siamo in Giappone, che dite?

LE MODALITÀ DI GIOCO DISPONIBILI NELLA BETA CHIUSA SONO APPENA DUE

FREE TO PLAY? NO, GRAZIE

Sin da quando è stato annunciato, Blizzard non ha mai detto chiaramente che Overwatch sarebbe stato free to play. Tuttavia, visti i precedenti di Hearthstone e Heroes of the Storm, in molti si erano convinti che anche questo gioco avrebbe sfruttato lo stesso modello di business. Durante l'ultima BlizzCon di novembre, la casa di Irvine ha spiazzato tutti annunciando che Overwatch sarà un titolo messo regolarmente in vendita nei negozi in due versioni: una base (39,99 €) e la Origins Edition (59,99 €) contenente una serie di bonus in-game, con in più lo spettro delle odiate microtransazioni.

roster dei personaggi. Allo stato attuale, alcuni eroi sono decisamente avvantaggiati rispetto agli altri, a prescindere dalla struttura delle mappe. Su questo aspetto è importante che Blizzard faccia tesoro delle critiche e dei suggerimenti forniti dalla community durante la fase di beta chiusa; alla fine della fiera, è proprio il bilanciamento dell'esperienza complessiva ciò che segna la linea di demarcazione tra un FPS online come tanti altri e un ottimo shooter votato al multiplayer competitivo. L'altra componente essenziale per la riuscita di un titolo del genere riguarda la progressione del profilo dell'utente, al momento completamente assente. Cosa abbiano in serbo i papà di Warcraft non è dato sapere, ma ciò che è certo è che gli scontri non hanno molto senso di esistere, se alle spalle non c'è una qualsivoglia forma di avanzamento delle proprie statistiche personali che alla lunga spinga il giocatore a partecipare a ulteriori match e che lo scoraggi dall'abbandonare il gioco. In questo senso non aiuta nemmeno la scarsità di modalità, appena due. Cè "Conquista", dove la squadra in attacco deve prendere possesso di postazioni obiettivo all'interno delle mappe, mentre i difensori devono impedirlo riuscendo a resistere fino allo scadere del tempo; la seconda modalità è una variante della prima, "Trasporto": qui la squadra in attacco deve scortare un obiettivo mobile su binari all'interno della base dei difensori, i quali hanno il compito di ostacolarli in ogni modo possibile. Avrebbe fatto piacere vedere anche in questo aspetto l'attenzione che Blizzard ha riposto in personaggi e mappe, mentre bisogna accontentarsi di modalità già viste e riviste. In ogni caso, dopo aver trascorso diverso tempo sui server di Overwatch posso dire di essere rimasto favorevolmente colpito da quanto visto. Al di là delle sbavature che per forza di cose emergono in questo stadio dello sviluppo, il debutto di Blizzard Entertainment nel mondo degli sparatutto potrebbe rivelarsi un titolo capace di lasciare il segno, e conquistare sia gli appassionati del multiplayer competitivo, sia chi cerca un tipo di divertimento leggero e spensierato. Tutto dipenderà da come si muoverà la software house californiana nei mesi che ci separano dal lancio, in particolare da come decideranno di tradurre il feedback di chi ha partecipato alla fase di testing all'interno del prodotto finale.

Mid ▶ 59,99 € ▶ Internet ▶ Completa ▶ Treyarch/Activision ▶ PEGI 18+

TGM SILVER AWARD

CALL OF DUTY® BLACK OPS III

Gli androidi da battaglia dominano le strade, i soldati sono gonfi di innesti cibernetici e le AI sono più pericolose che mai. E no, non è Deus Ex.

A cura di Mario Baccigalupi (secondvariety@thegamesmachine.it)

Prima di procedere con le dovute descrizioni, circa le tante modalità e sfumature del nuovo Call of Duty, è bene fare un cenno alla sua inusitata dimensione: due campagne storymode (eh già... due, più avanti scenderemo nei dettagli), livelli sfida in classifica, easter egg giocabili, cooperativa con gli zombie e opzione multiplayer portano il terzo capitolo di Black Ops a livelli mai raggiunti in termini di quantità di gameplay e nudi contenuti, non tutti agli stessi livelli qualitativi – e anzi le cadute di stile non sono trascurabili – ma abbastanza buoni da stupire per l'immane lavoro svolto. Da qui in poi avremo modo di parlare dell'ossessione fantascientifica degli sparatutto tripla A, fin troppo ricorrente e reiterata (e se sono io a dirlo...), per poi esplorare le cose buone e i vistosi difetti che il gioco porta con sé, dalla minore tenuta di determinate parti della trama fino ad alcuni elementi non esattamente bilanciatissimi del multiplayer competitivo. Mentirei, però, se vi dicessi di non essere rimasto impressionato dallo sfarzo con cui Treyarch si è rivolta agli appassionati, inondandoli di un sacco di cose da fare e da vedere, tutte rigorosamente aperte al multigiocatore.

CALL OF CYBER

L'enorme quantità di elementi da descrivere impone un minimo di ordine. Per lo stesso motivo, in modo forse fin troppo didascalico mi pare utile iniziare dal background narrativo. Lo scenario inquadrato si riferisce al 2037, più di dieci anni dopo gli eventi della parte futuristica (metà esperienza, nella sostanza) di Black Ops II, con le nazioni mondiali che si sono accorpate in due nuove alleanze - Winslow Accord e Common Defense Pact - per impedire il ripetersi di catastrofi di matrice terroristica come quella provocata da Menendez, l'eccezionale villain del precedente capitolo, predisponendo insuperabili difese tecnologiche per gli attacchi aerei. A questo punto, però, entrano in gioco cambiamenti climatici e fattori di pura sopravvivenza delle fazioni, che trasformano i citati cambiamenti in un nuovo, durissimo periodo di Guerra Fredda, con il potenziamento della robotica militare a far da ago della bilancia. Descrizioni e snodi nella prima parte della storia non sono sempre riuscitissimi, principalmente a causa di un numero fin troppo fitto di dialoghi, personaggi e fazioni - come la misteriosa 54Immortals – che finiscono per dare un quadro

Questo specialista, Firebreak, è nella rosa di quelli sbloccabili: indovinate in che cosa è specializzato?

d'insieme molto meno chiaro rispetto al comprensibilissimo e affascinante plot (non lineare, tra l'altro) del precedente Black Ops II, con un difficile mix tra il tono clancyano a cui siamo abituati e una visione al limite del post-apocalittico. Le cose migliorano, e anche di parecchio, quando i temi più estremi iniziano a prendere forma, portando suggestioni cibernetiche in stile Ghost in the Shell a stravolgere completamente, e con un buon grado di riuscita, i classici cardini "geopolotici" degli storymode della serie, gli stessi che hanno raggiunto la minima punta qualitativa in Ghost di Infinity Ward. In questo senso, gli americani sanno gestire in modo meno convincente le bagarre fantascientifiche di questo tipo, a cavallo tra cyberpunk ed esuberante comunicazione visiva del Sol Levante, e tuttavia le ultime missioni di Black Ops III sono un tripudio di tecnologia e deliri onirici, capace di tener desta l'attenzione e ripagare il giocatore con diverse e apprezzabili "invenzioni" (relative, non si tratta mai di elementi del tutto inediti). Talvolta assisteremo a inattese rievocazioni del passato, con i fanti della WWII che – non vi dico perché – tornano un attimo in scena, oppure a ricostruzioni digitali che citano capolavori come Source Code di Duncan Jones e Inception di Nolan. In tutti i casi si tratta di elementi su cui gli artist-designer di Treyarch devono essersi divertiti un sacco: spero solo che qualcuno di loro non muoia per droga.

MEGLIO L'INCUBO

Il Nightmare Mode viene automaticamente sbloccato al completamento della campagna e consiste in una riorganizzazione dei 13 scenari, proposti in una diversa sequenza e totalmente riscritti nei dialoghi, nei nemici e nella trama. A volte gli infetti vanno a sostituire o affiancare i robot, oppure i percorsi conducono a zone poco battute, mentre sulla mappa compaiono alcuni elementi tipici della modalità zombie, come i power-up temporanei e la cassa magica per vincere un'arma a caso. I dialoghi sono meno studiati, ma ciò non comporta nulla di negativo: al contrario, mi auguro che l'esperimento abbia successo e influenzi la fattura dei futuri storymode, per renderli meno pretenziosi e più liberamente "pop". In fin dei conti stiamo pur sempre parlando di CoD.

DOPO OGNI MISSIONE IL NOSTRO PERSONAGGIO TORNA NELLA SAFE HOUSE, VERO E PROPRIO HUB DEL GIOCO

TUTTI INSIEME, VICINI VICINI

Rimanendo sul single player (single si fa per dire), le novità principali sono sostanzialmente due, annunciate e descritte fino allo spasimo nei mesi scorsi. Prima di tutto, stavolta è possibile affrontare la corposa campagna – circa dieci ore in modalità Hardnered – anche con tre giocatori connessi in co-op, cimentandosi in un livello di

I momenti di puro spettacolo non mancano, ovviamente, ma niente per cui strapparsi i capelli.

Ho amato tantissimo questa donna in Riddick. Bella scelta, grazie.

Nella modalità zombie la forma di mostro consente di accedere a speciali meccanismi e possibilità.

L'OSSESSIONE FANTASCIENTIFICA DEGLI ULTIMI CAPITOLI DI COD STA DIVENTANDO UN PO' INGOMBRANTE

sfida che inizia a diventare impegnativo dal livello Veterano in su. Dopo ogni missione, inoltre, il nostro soldato viene riportato in un vero e proprio HUB chiamato Safe House, dove è possibile gestire/sbloccare armi con i crediti guadagnati sul campo, personalizzare graficamente personaggio ed equipaggiamento, potenziare le abilità, accedere a uno scenario "virtuale" con ondate di nemici e visionare contenuti di vario tipo, come il dettaglio delle missioni affrontate e di quelle ancora da affrontare. In merito al co-op, possiamo dire di esserci divertiti parecchio ma di non aver bene digerito un paio di scelte. Quando un compagno raggiunge uno dei tanti obiettivi, ad esempio, tutti gli altri vengono forzatamente "teletrasportati" alle sue spalle, con una soluzione che non è certo nuova per gli shooter in co-op ma che stride fortemente con la vocazione narrativa del gioco, per cui è facile perdersi contenuti importanti della trama e doverli recuperare in singolo. L'altra questione è meno grave, e riguarda il fatto che anche in Black Ops III – al di là dei proclami sulle AI – è quasi sempre il caos della battaglia a farla da padrone, con nemici che arrivano da tutte le parti e fuoco incrociato in ogni dove, per cui adottare una qualsiasi tattica, oltre al solito "riparati, ricarica l'energia e torna a sparare", è impresa ardua e generalmente insensata. Sulle skill cibernetiche, invece, il giudizio è composito: i tre rami del "Cyber Core" sono gonfi di poteri di ogni tipo, molti dei quali sfruttano la gran quantità di droni e androidi da battaglia presenti negli scenari, e tuttavia ci sarebbe piaciuto poterli mischiare liberamente nel corso delle missioni, senza dover scegliere rispettivamente fra le varie facoltà di hacking, potenziamento fisico e capacità di infliggere il maggior danno possibile. Un'altra introduzione di peso riguarda i "Tactical Rigs", ulteriori elementi di personalizzazione che introducono, nella sostanza, meccaniche proprie del multiplayer o dei canoni classici di CoD, quali il doppio salto col jetpack, la possibilità di imbracciare le armi cadute dai nemici e altri utili parametri, da sbloccare alla stregua degli altri gadget disponibili. Un fatto che non rappresenta nulla di rivoluzionario - Black Ops III non lo è praticamente in nulla - ma va ad alimentare la gran quantità di personalizzazione e contenuti proposti, prima ancora di arrivare al multiplayer e al classico co-op zombesco. Il bello è che non finisce nemmeno qui.

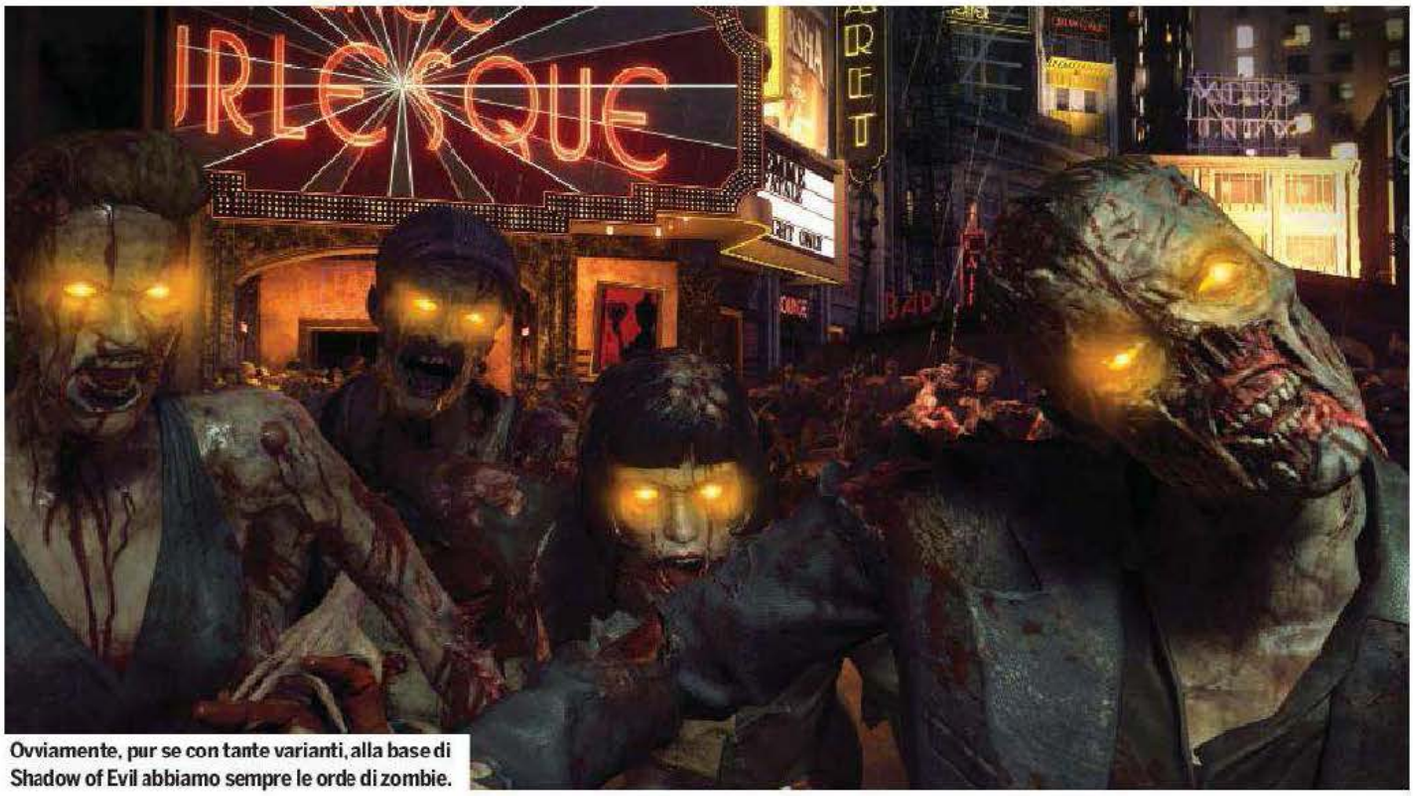
ORGIA MULTIPLAYER

Fino all'ultimo gli sviluppatori e il publisher hanno mantenuto il riserbo sulla modalità "Nightmare", alla prova dei fatti una vera e propria campagna alternativa costruita sulle stesse mappe, piena di zombie, robot e battutacce. Altre 8 o 10 ore di gameplay, nella sostanza, con dialoghi riscritti appositamente e un tono che si fa molto più libero ed esagerato, mandando tutto piacevolmente "in vacca" come in un godibile B-movie post-apocalittico. A questa sorpresa, ulteriormente dettagliata in un box, va aggiunta la lunga sfida con gli infetti in versione arcade, con inquadratura dall'alto e la possibilità, anche qui, di affrontare la mini-avventura con un gruppo di amici. Non voglio spoilerare nel corpo dell'articolo la posizione del livello, tradizionale easter egg di Black Ops III, ma per i più pigri abbiamo preparato un approfondimento ad hoc in queste stesse pagine, se proprio non avete voglia di cliccare a destra e a manca. Il multiplayer, dal canto suo, cerca di innovare la serie senza stravolgerne totalmente il senso. Non mi

Gente che vende l'anima al dio della cibernetica. Tornare indietro è difficile.

DI NUOVO IN SALA GIOCHI

La modalità arcade è poco di più di quel che vi descrivo nell'articolo, un top down shooter con gli zombie ispirato alle simili opzioni nascoste di BO e BOII. Per sbloccarla (smettere di leggere, se volete fare da soli) è sufficiente recarvi nella piccola stanzetta del database nella Safe House, accedervi e cliccare sul piccolo marchio in alto a sinistra. All'istante accederete a una locandina e a una mappa in stile sala giochi anni '80, perfettamente in linea con i bonus e le colorate invenzioni che la piccola avventura propone.



Ovviamente, pur se con tante varianti, alla base di Shadow of Evil abbiamo sempre le orde di zombie.

La quiete prima della tempesta.

NIGHTMARE, ALLA PROVA DEI FATTI, È UNA VERA E PROPRIA CAMPAGNA ALTERNATIVA PIENA DI ZOMBIE, ROBOT E BATTUTACCE

dilungherò sui soliti dettagli, come il ritorno del pick 10 (altrettanti pezzi da piazzare nel roster di abilità, tra armi, accessori e perk) o le nuove introduzioni sci-fi in zona scorestreak; tuttavia va almeno ricordata la presenza di nove specialisti (quattro disponibili al primo match, cinque da sbloccare) con armi e abilità dedicate, due per ognuno, che non cambiano la sostanza del gameplay ma lo rendono nettamente più vario e, talvolta, anche più godibile. L'idea, com'è noto, è vicina ai poteri speciali di Destiny, e ha il solo difetto – certo non trascurabile – di offrire effetti molto più efficaci in determinati casi, specialmente con le armi ad area (lancia-granate, frecce esplosive, per esempio) o coi "trucchi" di movimento (teletrasporto di alcuni metri, invisibilità temporanea), e quasi trascurabili in altri. Simili lacune nel bilanciamento portano i giocatori a puntare decisamente su alcuni eroi, e comunque il risultato riesce a non deludere nel suo complesso, nelle modalità più risapute così come in quelle, comunque mai totalmente nuove, un filo più raffinate che descrivo altrove. D'altra parte, anche questa componente di Black Ops III è ben lungi dal completare l'offerta di gioco, e anzi manca l'ospite d'onore di qualsiasi CoD di Treyarch...

STEROIDI H.P.L.

Canzoni di band mitologiche (in particolare, Rolling Stones e Jefferson Airplanes) e bei volti d'attore messi nei ruoli giusti aiutano Black Ops III a raggiungere il giusto carisma nei passaggi salienti dello storymode. Anche la modalità zombie fa sfoggio di celebri star del cinema, quattro attori per altrettanti eroi, ma il suo appeal rimarrebbe in piedi pure con una squadra di sconosciuti. Come ormai saprete, la campagna Shadows of Evil è contestualizzata nelle atmosfere noir di Morg City, una città ispirata alle

PROTEGGETE QUELL'ANDROIDE

Le modalità multiplayer inedite sono due, una delle quali – Freerun – in realtà consiste in sfide in singolo con classifica online, per metterci alla prova nella corsa sui muri, nel doppio salto con jetpack e nella capacità di colpire al volo. In Safeguard, invece, una squadra deve scortare un androide controllato dall'AI da un punto a un altro, mentre l'altra deve rallentarlo, con piacevole predominanza delle linee di tiro sul numero dei frag. Tutto il resto è mutuato dai predecessori, dal relativamente recente Uplink (una specie CTF "in salto") fino ai rodati Uccisioni Confermata, Hardpoint, Gun Game e Search & Destroy. Oltre ai DM, naturalmente.

Gli androidi da battaglia sono fra i nemici più frequenti della campagna. Sono loro che... Va bene, sto zitto!

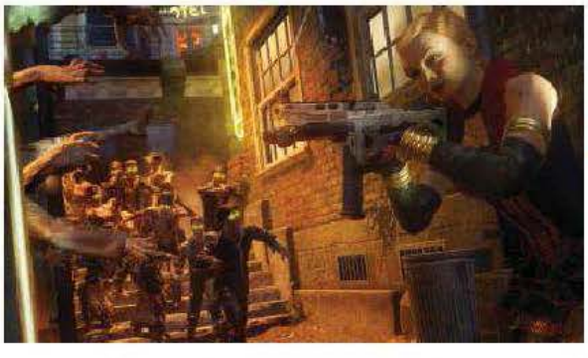
Il tono visivo della modalità zombie mi è piaciuto un sacco, anche più del solito.

ATTORI IN PASSERELLA

In Black Ops III non c'è un ospite d'eccezione come il Kevin Spacey di CoD:AW, ma il cast degli attori reclutati risulta comunque corposo e, in generale, ben modellato sui personaggi interpretati. I ruoli chiave di Taylor e Sarah Hall sono affidati a Christopher Meloni (il militare saggio di Man of Steel) e a Katee Sackhoff (la tostissima mercenaria di Riddick), mentre altri attori minori, come il caratterista Tony Amendola, donano sembianze e movimenti facciali ai personaggi di contorno. Ben più noti, invece, i volti della modalità zombie, con Floyd Campbell e nientepopodimeno che Jeff Goldblum, Heather Graham e Ron Perlman nelle parti di altrettanti e strampalati personaggi, perfettamente inseriti nei deliranti anni '40 di Shadow of Evil.

metropoli di Chicago e New York degli anni '40, dove un gruppo di stilosi personaggi deve vedersela con ondate crescenti di aberrazioni orrorifiche; va sottolineata, però, la nuova e coerente ispirazione per la sostanza horror dello scenario, che va a pescare nelle suggestioni di Lovecraft i principali riferimenti per mostri e creature. È possibile, ad esempio, usare un piccolo altare per trasformarsi in un mostro tentacolato, con un meccanismo simile a quello per sbloccare armi o pezzi di scenario (investire soldini sulle posizioni dei bonus); soprattutto, i nemici non sono unicamente zombie, e anzi la gamma si amplia in mostri multidimensionali molti vicini, per l'appunto, alle creature immaginate dal genio di Providence. Intorno abbiamo un tripudio di gingilli, ambientazioni e segreti da scoprire (un misterioso tizio a cui sparare, per dirne una, saltando direttamente alla quinta

CANZONI MITOLOGICHE E ATTORI NEI RUOLI GIUSTI AIUTANO BOIII A RAGGIUNGERE IL GIUSTO CARISMA



ondata), ancor più fitto e fantasioso rispetto ai predecessori. C'è, ad esempio, una sorta di metro sospesa per spostarsi tra scorci di città, oppure misteriosi appigli nelle zone alte della mappa, a disposizione del mostro, insieme all'altare rituale già visto in BOII, foriero di obiettivi specifici e di nuove prelibatezze da sbloccare. L'impegno richiesto è sempre piuttosto elevato anche ai più bassi livelli di difficoltà, ed è comunque qui, oltre che nella modalità Nightmare e, in misura minore (non per divertimento, come detto, ma per la mancanza di reali novità e di un vero bilanciamento), in quella multiplayer, che va ricercato il meglio di Black Ops III, ambizioso nel costruire un mare di contenuti ma non sempre irreprensibile nel metterli in scena.

Sul gradino più alto del podio, in mezzo agli sviluppatori. M'è riuscito solo una volta, ma val la pena di vantarsi.

COMMENTO

Nessuno dei contenuti di Black Ops III raggiunge risultati eccellenti, a parte forse la modalità zombie, ma la quantità e, in fin dei conti, anche la qualità media di ognuno di essi rendono questo capitolo il più denso e longevo nella storia della serie. L'idea della campagna Nightmare ci è particolarmente piaciuta, ed è invece nel non perfetto bilanciamento delle nuove classi del multiplayer, oltre che in diverse ridondanze dello storymode, che vanno ricercati i principali limiti. Fantascienza, zombie e predominanza multigiocatore sembrano diventati la panacea di tutti i mali, ma non è detto che sia sempre così.

- ⊕ Colmo di contenuti a buoni livelli
- ⊕ Ottima la sorpresa di Nightmare
- ⊖ Specialisti poco bilanciati nel multi
- ⊖ Fantascienza di grana un po' (troppo) grossa

VOTO [85]

Fallout 4

High ▶ 59,99 € ▶ Assente ▶ Completa ▶ Bethesda Games Studios ▶ fallout4.com ▶ PEGI 18+

Una bella casetta in periferia, vicini cordiali, orticelli curati e torrette che fanno esplodere la testa ai supermutanti. Benvenuti a Boston, 2277 D.C.

A cura di **Mario Baccigalupi (secondvariety@thegamesmachine.it)**

TGM SILVER AWARD

Iniziamo dalle cose note: il quarto capitolo della serie torna in un territorio "geograficamente" vicino a Fallout 3, più precisamente la città e i dintorni di Boston, ad appena 650 chilometri da Washington, dove siamo nuovamente chiamati a costruire il nostro destino e quello delle comunità postatomiche. Ciò va a rafforzare la già fortissima assonanza fra i due titoli, una continuità quasi assoluta che devia in alcuni punti, come quello importantissimo del crafting, per poi tornare su un registro prossimo a ciò che abbiamo già visto e già fatto, pur con grande partecipazione in termini ludici e di scenario. Vi direi che in fondo è una cosa naturale, visto il riscontro entusiasta delle nuove folle nell'ormai lontano 2008, se non fosse che due anni dopo lo spin-off New Vegas è arrivato a riscaldare gli animi con una struttura RPG più rigorosa e un scenario (il Nevada) vicino alla California del primo episodio, peraltro servendosi dello stesso impianto tecnico e di similissime impostazioni nel design visivo (più colorato negli scenari, ma anche più grossolano) e le interfacce. Bethesda mostra in Fallout 4 di tener fede alle proprie scelte e, anzi, di volerle rimarcare rispetto a quelle di Obsidian, con una struttura di ruolo ancora più stilizzata e la possibilità – totalmente inedita per la saga - di costruire/modificare selvaggiamente equipaggiamento, rifugi e interi villaggi delle wasteland, al confine con i più ambiziosi sandbox "aperti" del panorama indipendente. So di per certo che Fallout 4 ha impiegato più tempo per convincervi, rispetto al cuor leggero con cui mi sono fatto avviluppare sette anni fa dal terzo capitolo, rapito dall'affresco fantascientifico e consapevolmente dimentico dei capostipiti di Black Isle. Il risultato, però, non è poi così diverso: ho speso su Fallout 3 e New Vegas qualcosa come 300 ore di gioco, ed è facile che il nuovo capitolo mi conduca a quota 500, complici un sacco di cose della storia centrale che mi sono piaciute e altre che, come al solito, sento il bisogno di approfondire fuori dal tempo limite della recensione. È un duro lavoro, ma qualcuno lo deve pur fare.

ODI DEL MASSACHUSETTS

Restare ibernati per 200 anni è cosa bizzarra e imprevedibile, persino per un protagonista di Fallout. Stavolta il nostro personaggio non è il discendente di diverse generazioni del Vault, bensì un ex militare di epoca prebellica che si ritrova immischiato suo malgrado, insieme a moglie e figlioletto, in un esperimento criogenico inizialmente pensato per durare molto meno. Nome, fattezze (bello e duttile il nuovo sistema) e attributi S.P.E.C.I.A.L. sono al solito demandati a una intro giocabile, in questo caso ambientata prima della guerra in una casetta middle-class, a meno di 10 minuti dalle esplosioni nucleari e, dunque, dall'invio dei cittadini nel teatro della suddetta sperimentazione, lo sfortunato Vault 111. Una volta nella capsula d'ibernazione, il nuovo e inconsapevole eroe è costretto a svegliarsi a più riprese, nella prima della quali assiste alla barbara uccisione della moglie e al rapimento del figlio, mentre

Il tono dei colori è mediamente più vivace, rispetto al grigiore e alle sfumature marroni di Fallout 3.

La visuale interna delle Power Armor è inedita, così come l'introduzione dei Nuclei di Fusione.

L'EROE DEL VAULT NON È IL DISCENDENTE DI DIVERSE GENERAZIONI, BENSÌ UN EX MILITARE IBERNATO PER 200 ANNI

nella seconda si ritrova da solo, dopo un tempo non meglio definito, a brancolare nei corridoi fino all'uscita dal Vault. La ricerca del bambino è il motore principale delle vicende, in un intreccio che si sviluppa intorno ad alcune idee mutuate – direi intelligentemente – dalle linee secondarie di Fallout 3. In primo piano abbiamo il tema dei Sintetici, a suo modo vicino alle suggestioni di Blade Runner ma reinterpretato nella chiave retro-futuristica di Fallout, con tanto di androide hard-boiled che ci affianca come possibile compagno, l'investigatore Nick Valentine, e un'oscura corporazione che gestisce i fini e la produzione delle macchine antropomorfe. Queste ultime, non a caso, sono suddivise in vari modelli come nel racconto Second Variety e, naturalmente, come in Do The Androids Dream of Electric Sheep di P.K.D., con i "Sintetici Predoni" a fare le veci dei Nexus 6. Roba da mandarmi in solluchero, dunque, proprio come i rimandi alle esperienze virtuali di Tranquillity Lane, in questo caso associate a pratiche che ricordano We Can Remember It For You Wholesale (il racconto d'ispirazione di Total Recall), attraverso l'estrazione e la "percorribilità" dei ricordi, e che ci portano sulle tracce di un fantomatico "Istituto" nato dalle ceneri del CIT – a sua volta immagine del vero Massachusetts Institute of Technology – impegnato nello sviluppo di tecnologie robotiche e AI anche dopo la distruzione della civiltà. Intricati eventi ci condurranno sulle tracce dei Railroad, un gruppo che si prodiga per i diritti dei Sintetici, introdotto in Fallout 3, e non mancano alcune interessanti digressioni per i dialoghi e le ragioni di fazione, una delle quali richiama tematiche sci-fi recentemente trattate su queste pagine: bisogna proteggere e liberare tutti i robot, compresi quelli primitivi dei sistema di sicurezza, oppure solo gli androidi dotati di autocoscienza?

Amo queste capsule. Davanti a loro mi sento più vicino a Philip Dick.

APOCALISSE CRAFTABILE

I dettagli appena descritti sembrano tanti, ma in realtà costituiscono solo una picco-

SIMPATICO E INTELLIGENTE

In tutta la recensione non ho elencato gli Attributi S.P.E.C.I.A.L., giusto perché ormai dovreste conoscerli a menadito: Forza, Percezione, Costituzione, Carisma, Intelligenza e Fortuna (che, ovviamente, in inglese compongono il celebre acronimo). In questa sede è bene sottolinearne due, preposti in Fallout 4 ad alcuni dei nuovi contenuti: una forte dote di Carisma, ad esempio, dà modo di articolare al massimo la costruzione di strutture per la comunità, ricavandone il giusto guadagno, oltre a influenzare un numero di dialoghi mediamente superiore al passato; l'Intelligenza, invece, consente i soliti boost nel controllo della tecnologia, sfruttando al meglio gli strumenti a energia, ma in questo caso apre anche alle modifiche più avanzate per le armi, insieme alla capacità di alimentare più a lungo le Armature Atomiche.

La creazione visiva del PG ricorda The Sims 4: oltre alle tipologie di lineamento, è possibile modellare col mouse alcune parti.

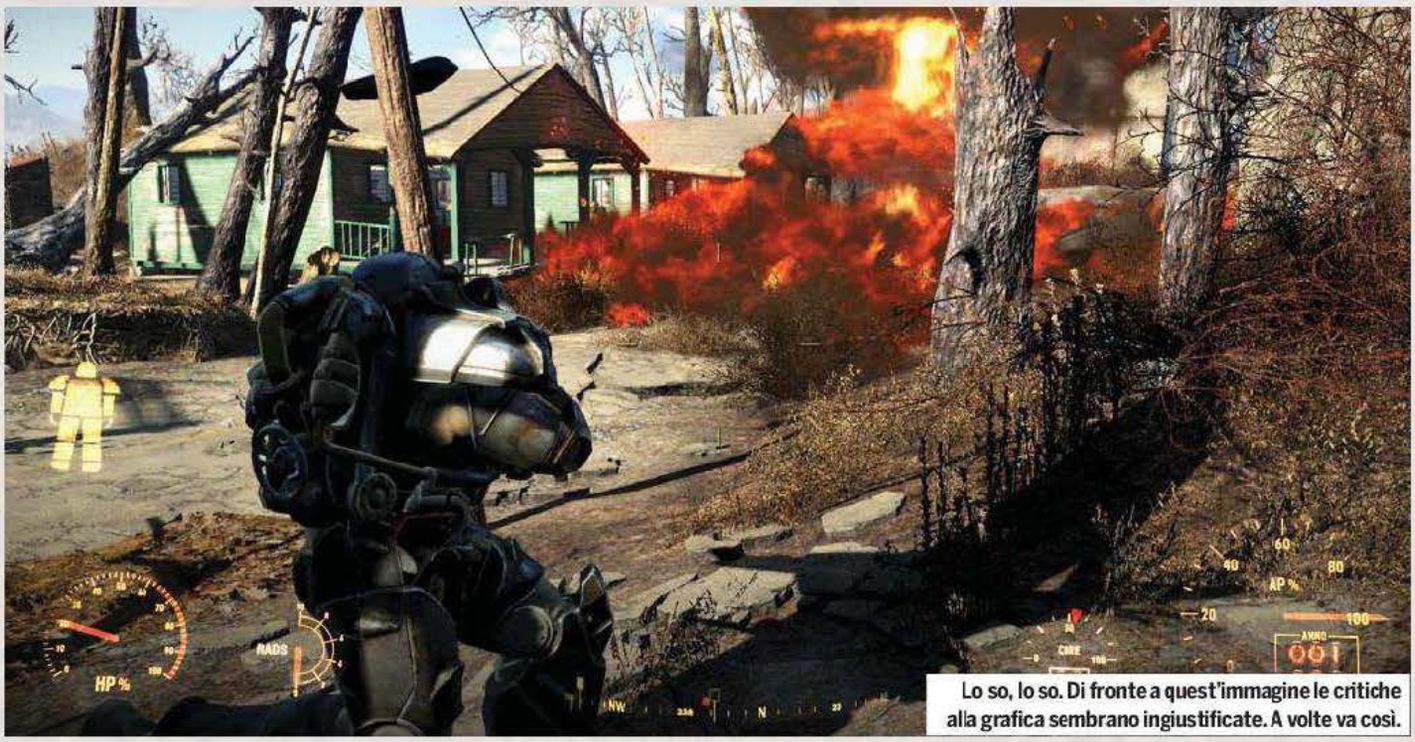
IL QUARTO CAPITOLO TORNA IN UN TERRITORIO "GEOGRAFICAMENTE" VICINO A FALLOUT 3

lissima parte di quel che vi aspetta. Anche le consuete scorribande della Confraternita d'Acciaio assumono connotati più spettacolari, e allo stesso modo le comunità di sopravvissuti possono coinvolgerci in avventure più articolate e "produttive" del solito, anche se per motivi diversi e tutti da spiegare. È proprio qui, infatti, tra macerie e gruppi di disperati, che si sviluppa il crafting di Fallout 4: immediatamente, a pochi istanti dall'uscita del Vault, al nostro eroe è concesso di costruire strutture entro una vasta area, intorno a un grosso banco da lavoro chiamato genericamente "Officina", con l'ulteriore possibilità di demolire o abbattere all'istante pali della luce, alberi e addirittura case inutilizzabili, per far spazio alle nuove strutture e procurarsi un sacco di materiali primari. Ovviamente sono stati predisposti alcuni limiti, come le skill per costruire impianti avanzati, negozi per rendite automatiche oppure per potenziare al massimo armi, armature e sostanze chimiche negli appositi laboratori. In generale, però, la gamma di realizzazioni "immediate" è così ampia da spostare gli equilibri del nuovo Fallout in direzione sandbox, almeno in questo ambito, preoccupandosi di fornire a tutti, e per puro divertimento, un alto numero di strumenti con cui giocare. Metteteci anche la grande accessibilità del sistema di crescita, con un punto ogni livello da piazzare su skill o attributi, insieme alla nuovo meccanismo preposto all'uso delle Armature Atomiche, privo di requisiti e connesso, invece, al ritrovamento dei "Nuclei di Fusione", e avrete il quadro di un gioco molto più legato al concetto di libera esplorazione e alla quantità di personalizzazione del gameplay, rispetto a ciò che ancora rimaneva – poco, peraltro – dei primi Fallout. Che sia un male o un bene lo deciderete da soli: tanti altri elementi hanno ricevuto modifiche che ne rendono più piacevole la fruizione, dall'indicatore del livello delle radiazioni (una linea rossa che

NON SOLO DOGMEAT

Nel mio villaggio c'è un sacco di gente. Alcuni erano già lì come parte della comunità, altri li ho invitati, e altri ancora - forse il numero maggiore - sono i companion di cui di volta in volta non ho più voluto i servigi (compreso il cane). Una lottatrice professionista, un burbero Supermutante, una coraggiosa giornalista e un esploratore sono fra i tanti PNG che si aggirano fra le mie terre (il gioco non finisce certo, dopo i titoli di coda), sui quali non è più possibile impartire ordini di combattimento come in F3 ma, almeno, possono cercare per noi nelle macerie, mettere al nostro servizio le loro abilità (al solito, è possibile portarne in missione solo uno) e comportarsi disinvoltamente nelle pause di inattività, seguendo l'esempio di un mod per Skyrim. Il citato Nick Valentine è abbastanza bravo con l'hacking, ad esempio, ed è diventato ancora più utile dopo che si è accorto che amo i Sintetici. È andata proprio così.

Presto presto! Improvvisamente ci siamo ricordati che è un gioco del 2015!



Lo so, lo so. Di fronte a quest'immagine le critiche alla grafica sembrano ingiustificate. A volte va così.

CINQUE ANNI FA, LO SPIN-OFF NEW VEGAS È ARRIVATO A RISCALDARE GLI ANIMI CON UNA STRUTTURA RPG PIÙ RIGOROSA

"intacca" la barra verde della salute) fino ai dialoghi, che appaiono contestualmente sui personaggi (in quelli più importanti viene attivata un'inquadratura fissa, a cui è comunque possibile sottrarsi), e al sistema di mira V.A.T.S., ora in slow-motion e dunque perdonabile quando, come in F3, la linea di mira va a incrociare oggetti e strutture. È possibile spingersi nella profondità della wasteland per difendere nuove comunità e costruire per loro difese, serbatoi, orti coltivati e quant'altro, così da diventare una leggenda del Commonwealth anche per aver saputo riunire e governare i sopravvissuti; allo stesso tempo, la mentalità del giocatore può cambiare a seconda del peso dato al crafting, e dunque al reperimento e alla conservazione dei materiali, a maggior ragione per la presenza di una nuova arma pesante, il Junk Jet, che può sparare qualsiasi oggetto reperito nelle esplorazioni. Insomma, di carne al fuoco ce n'è molta, spesso cotta a puntino, e anche un vero appassionato di GdR dovrebbe assaggiarla senza troppe riserve, prima di decidere se gli piace oppure no. Per quel che mi riguarda, basta dare un'occhiata alle immagini qui intorno per capire com'è andata a finire.

SEI PERSEO? TRENTASEO

Le intelligenze artificiali di Fallout, al solito, possono essere scisse in due segmenti. Quelle per il combattimento si sono dimostrate generalmente più toste, nel livello di aggressività come nella ricerca delle linee di tiro, innalzando di conseguenza il livello di difficoltà di questa parte di gameplay; per quel che riguarda, invece, il sistema di Radiant AI - e dunque la "consapevolezza" che gli NPC (al solito dotati del loro ciclo giornaliero) hanno di noi - posso dirmi abbastanza soddisfatto di come i personaggi hanno sottolineato le mie imprese e le mie alleanze, pur non potendo escludere che, com'è accaduto con Skyrim, gli utenti trovino incongruenze in una delle innumerevoli quest secondarie. Ho trovato, paradossalmente, l'unica eccezione all'inizio, quando ho confidato a un robot il fatto di essere rimasto congelato per 200 anni, e lui ha continuato a stupirsi per la mia ignoranza sul 2277...

QUEL PO' DI COLORE

Al di là dei gusti personali, dopo le tante avventure apprezzate e i dubbi iniziali, il voto in fondo all'articolo risente di una prestazione tecnica alquanto deludente. Una scelta di giudizio che ho ponderato con calma, e che alla fine mi ha portato in una direzione precisa: è vero che New Vegas non deve la sua qualità all'impianto estetico, ma in quel caso i giocatori di ruolo hanno avuto in cambio tante sfumature "survival" e una trama principale migliore di quella di F3 (anche il

Il sistema di crafting non è sempre irreprensibile, soprattutto con i pezzi delle strutture più grandi.

Non mancano i dilemmi di natura morale, in mezzo a una quantità smodata di scelte di dialogo.

Citazione ovvia ma sempre gradita. È posta all'inizio, giusto per farla vedere a tutti.

L'interfaccia del crafting comprende, nella parte alta, le esigenze da soddisfare in termini di risorse della comunità.

Ho già lodato il design delle armi, oppure la bellezza delle modifiche? Beh, lo rifaccio.

FALLOUT 4 APRIRÀ LA STRADA A CHISSÀ QUANTE MODIFICHE, ED È UN PECCATO CHE LA BASE TECNICA NON SIA UN GRANCHÉ

MUSCOLI D'ACCIAIO

Fra le tante basi e rifugi che visiterete in Fallout 4, il dirigibile Prywden della Confraternita merita senz'altro una menzione. Il mostro d'acciaio fa la sua comparsa nel gioco indipendentemente dalle vostre azioni, anche se snobbate la rigida mentalità militare della fazione, e porta con sé una serie di "lavoretti" particolarmente inclini al combattimento e allo spettacolo. Aderire alla Confraternita d'Acciaio, come in altri casi, offre la possibilità di chiamare i compagni in aiuto, con un grosso Flyer dotato di postazione gatling che appare all'orizzonte. Un'altra Armatura Atomica, poi, fa sempre comodo: sul Prywden ce n'è una pronta per noi.

racconto di Fallout 4, però, è maggiormente riuscito); è lecito, invece, aspettarsi qualcosa di più da un capitolo che si propone come capofila di mille modifiche, e che probabilmente lo diventerà nonostante le mancanze, magari preludendo a qualche nuova reinterpretazione "guest star", ma che proprio per questo avrebbe dovuto presentare una base migliore. In fin dei conti New Vegas è gemmato dallo stesso Fallout 3, quasi alla stregua di un mod, e sono davvero curioso di scoprire come gli sviluppatori amatoriali interverranno sull'impianto base di Fallout 4, in termini estetici come nella duttile impostazione del gameplay. Quello che abbiamo oggi è un gioco esteticamente non lontano da Skyrim, che tuttavia non è facile migliorare per via della scarsità di vegetazione e dei toni più omogenei degli scenari. Un fattore che Bethesda ha tenuto in considerazione, con una palette cromatica più accesa e tanti cambiamenti dinamici nella meteorologia o nel tipo di illuminazione, tutti splendidamente in tema con lo scenario postatomico (foschia e tempeste radioattive in primis). Manca, però, un complessità poligonale che sposti finalmente l'asse della saga verso una vera "next-gen", soprattutto nelle animazioni e nella modellazione degli scenari, insieme a texture che riescano a risultare convincenti anche con visuale ravvicinata, e che non debbano demandare il proprio appeal a eventuali patch HD. Su queste ultime, però, non transigiamo: le abbiamo avute per la versione PC di Skyrim, e a maggior ragione le pretendiamo per Fallout 4.

Quando parlo di grafica del 2008 mi riferisco a questo. Per fortuna non è sempre così.

COMMENTO

Il nuovo capitolo di Fallout è riuscito ad acchiapparmi e, sicuramente, mi terrà stretto a sé nei prossimi mesi. Questa volta, però, ha fatto più fatica del solito: l'aggiunta del crafting risulta abbastanza violenta e, come altri elementi, fa parte di un affresco fantascientifico da esplorare senza troppi grattacapi, fondato su un gigantesco livello di personalizzazione e, ancora una volta, sul bilanciamento automatico dei nemici. Le varianti possono anche piacere un sacco, ad esempio nella profonda gestione delle Power Armor, e tuttavia si uniscono a un impianto tecnico poco evoluto, aperto alle modifiche dei modder ma fin troppo trattenuto nelle caratteristiche di base. Mettetevi al lavoro.

- ⊕ **È sempre un gran bel giocare**
- ⊕ **Sistema di crafting articolato...**
- ⊖ **... ma non in direzione propriamente ARPG**
- ⊖ **Visivamente controverso, framerate da sistemare**

VOTO [87]

A cura di **Marco "Astro" Tassani** (astrotasso@thegamesmachine.it)

Mid ▶ 39,99 € ▶ Internet ▶ Completa ▶ Blizzard ▶ battle.net/sc2 ▶ PEGI 16+

TGM GOLD AWARD

STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID

"Nel Khala noi trovammo l'unità, ci risollevammo, facemmo di Aiur un faro di progresso nella galassia: l'invidia delle stelle" – Templare Kaldalis

Ho la pelle d'oca. Sto tartassando la mia tastiera mentre, ancora scosso, continuo a pensare al tanto atteso epilogo di Legacy of the Void, e ciò che ne sta uscendo è un bizzarro uragano di emozioni. Di per sé non ci sarebbe nulla di strano, se non fosse che è la prima volta che mi commuovo per uno strategico in tempo reale. StarCraft è sì uno dei titoli più importanti nell'universo competitivo da più di tre lustri, ma ora più che mai abbiamo le prove che il titolo Blizzard non è affatto solo un'arena virtuale in cui picchiarsi a colpi di mouse, bensì un'opera a tutto tondo che va ben oltre il concetto di "semplice gioco di strategia", grazie a personaggi incredibilmente carismatici e testi divinamente scritti. Siete pronti a sacrificarvi per Aiur?

Il prologo narra, attraverso tre missioni, le vicende del Templare Oscuro Zeratul.

LA FINE DI UN'ERA

All'interno di StarCraft convivono due creature completamente diverse ma altrettanto importanti: la campagna single player, in cui seguiamo da vicino le vicende di tre razze perennemente in guerra tra loro e dei loro rispettivi leader attraverso un filone narrativo più che emozionante e ricco di colpi di scena; la modalità multiplayer, ove le mappe di gioco si trasformano in letali arene in cui sfidarsi in battaglie all'ultimo sangue, singolarmente o in squadre. Questa divisione è il segreto che rende ogni titolo Blizzard adatto a ogni palato: chi desidera impegnarsi anima e corpo, dedicando i propri sforzi nel migliorare strategie e

CON LEGACY OF THE VOID LA SAGA DI STARCRAFT GIUNGE A DEGNA CONCLUSIONE

Il Quadro Celeste della Lancia di Adun. Praticamente una versione potenziata del navigatore satellitare.

La riconquista di Aiur sarà tutt'altro che semplice.

L'ho già detto che i filmati tra una missione e l'altra sono sbalorditivi, vero?

GRAZIE AI TORNEI AUTOMATIZZATI POSSIAMO MOSTRARE AL MONDO INTERO TUTTA LA NOSTRA ABILITÀ

velocità d'esecuzione, troverà nei combattimenti online pane per i propri denti, mentre chi è meno avvezzo alle umiliazioni pubbliche può tranquillamente godersi l'ottima storia che ci accompagna ormai dal lontano 1998 e che, proprio con Legacy of the Void, trova finalmente scritta la parola "fine". È proprio dalla campagna che cominciamo a tessere le lodi dell'ultimo nato della casa americana: dopo aver seguito da vicino la lotta contro il Dominio del buon Jim Raynor e successivamente aver assecondato la sete di vendetta di Kerrigan e il suo sciame, è finalmente giunto il momento di accompagnare Artanis, gerarca Protoss a cui spetta il gravoso compito di riunire il proprio popolo e riconquistare Aiur, suo pianeta natale caduto in mano agli Zerg durante la prima grande guerra. Le missioni da compiere rispecchiano quanto visto nei capitoli precedenti, risultando difficilmente noiose grazie a obiettivi originali che esulano dal solito "distruggi tutto ciò che si muove sulla mappa", e presentandoci di volta in volta nuove unità che si uniranno alla causa, dandoci modo di comprendere appieno i punti di forza e di debolezza della nostra armata. Rispetto però alle sfide compiute in passato, il cammino del giovane Esecutore sembra decisamente meno complicato: seppur io non sia un fenomeno nell'impartire comandi ordinati all'esercito, non mi sono mai trovato con le spalle al muro e costretto a ricominciare una missione, almeno a difficoltà normale. Ciò non vale per gli ultimi atti narrati nell'epilogo, dove ho sudato sette camicie per arrivare ai tanto agognati titoli di coda, ma quella è un'altra storia. Ad essere del tutto sinceri, la qualità sbalorditiva dei filmati e dei dialoghi ha messo completamente in secondo piano l'importanza delle missioni, tanto che ho volutamente saltato qualche obiettivo opzionale per godermi prima possibile i risvolti della trama che, lasciatevelo dire, grazie al taglio fortemente cinematografico e alla colonna sonora da pelle d'oca valgono da soli il prezzo del biglietto. Il quartier generale dell'armata Protoss, teatro di gran parte delle discussioni, è la Lancia di Adun, gigantesca e antica nave madre in cui possiamo personalizzare il nostro esercito: unendo le varie culture sotto un'unica bandiera avremo modo di portare sul campo di battaglia diverse versioni della stessa unità. Un esempio: da Wings of Liberty siamo abituati a utilizzare i Persecutori, unità corazzata dei Templari Oscuri capace di teletrasportarsi a breve distanze, ma durante la campagna possiamo decidere di schierare al loro posto i Dragoni, macchine conosciute nel lontano 1998, con mobilità più limitata ma dalla potenza di fuoco maggiore. E sì, mi è scesa la lacrimuccia. Altro modo di personalizzare il proprio stile di gioco è quello di convogliare l'energia della solarite, rarissimo minerale che raccoglieremo durante le battaglie, in parti diverse della nave madre, avendo così accesso a particolari abilità attive e passive. Un raggio solare sparato sulla base del nemico non si nega mai a nessuno, e la possibilità di fermare il tempo per una manciata di secondi fa sempre comodo, dico bene?

Mascella lussata in tre... due...

Due facce della stessa medaglia.

UNITI NEL KHALA

Prendendo in considerazione invece la componente multiplayer, davanti a noi si apre un vero e proprio mondo parallelo. La modalità più famosa, e giocata, è la classica sfida faccia a faccia (o a squadre, che vede fino a otto giocatori contemporaneamente sul campo di battaglia) da affrontare sia in modalità amichevole, sia nelle spietate partite ranked tramite cui scalare la classifica o venire tristemente calpestati dalla bravura dell'avversario.

LA QUALITÀ SBALORDITIVA DEI FILMATI E DEI DIALOGHI HA MESSO COMPLETAMENTE IN SECONDO PIANO L'IMPORTANZA DELLE MISSIONI

Rispetto a Hearth of the Swarm le carte in tavola sono completamente cambiate, con nuovissime unità per ogni fazione, un sacco di abilità da sfruttare, un ritmo di gioco decisamente più veloce – tanto che è raddoppiato il numero di lavoratori con cui si comincia uno scontro – e una microgestione delle truppe ora più importante che mai. Accadeva anche in passato, ma ora viene premiato maggiormente il giocatore che riesce a gestire agilmente il proprio esercito in piccoli gruppi, sfruttandone appieno le potenzialità. Per venire incontro a noi comuni esseri umani dalle mani lente e impacciate nasce la modalità Arconte, in cui due amici prendono il controllo della stessa armata per dividersi i compiti: con un buon affiatamento è possibile controllare ogni piccola sfaccettatura dello scontro, ma il rischio di rompere amicizie storiche è dietro l'angolo, siete avvisati. Fa la sua comparsa anche una nuovissima e intrigante modalità cooperativa, che affianca due giocatori e li fa combattere spalla a spalla contro una cattivissima AI che tenterà il tutto per tutto per difendere importanti obiettivi strategici. Qui le regole cambiano nuovamente: a seconda dell'eroe da noi impersonato abbiamo a disposizione solo un determinato tipo di unità durante gli scontri, e potremo sia sbloccarne di nuove sia migliorarle avanzando di livello partita

INSERT COIN

Dopo aver portato sui nostri schermi Hearth of the Swarm, la novità più eclatante prima dell'uscita di quest'ultimo capitolo è stata senza dubbio la modalità Arcade, grazie alla quale è possibile giocare a centinaia di minigame più o meno originali creati direttamente dalla community. Tutti, difatti, dopo aver scaricato l'apposito editor dal sito ufficiale, possono improvvisarsi game developer e inventare il proprio piccolo capolavoro. La lista di titoli attualmente disponibili è smisurata, ma comodamente divisa in generi. Volete fare gli ingegneri e difendere il pianeta in un Tower Defense? Niente di più facile! Preferite un gioco di ruolo? Eccovi accontentati! Volete optare per una gara di cucina tra i migliori chef Protoss? Sì, c'è anche quella! E no, non scherzo.

Non sono mai stato un tipo ordinato, figuriamoci nella costruzione di una base.

Con tutte le fazioni riunite avremo modo di schierare unità diverse a nostro piacere.

Per un motivo o per l'altro dovremo combattere contro tutte le razze.

dopo partita. Anche qui è fondamentale una buona coordinazione per portarsi a casa la vittoria, soprattutto alle difficoltà più elevate. Infine, spetta una menzione d'onore ai tornei automatizzati, grazie a cui è possibile quotidianamente mettersi in gioco e mostrare al mondo intero le proprie abilità. O, nel mio caso, le proprie vergogne.

DO PROTOSS DREAM OF TEMPLAR SHEEP?

Durante la campagna di Legacy of the Void il gerarca Artanis affronta temi tutt'altro che comodi con i suoi compagni d'avventura: è giusto abbandonare le tradizioni del proprio popolo in cerca di un futuro migliore? Quanto è importante la fede, quando non ci sono più speranze? È "eticamente corretto" trattare delle macchine senzienti come esseri umani o come individui da sfruttare come schiavi? Con argomenti del genere, non poteva che uscirne una trama strabiliante.

"DIAVOLO, ERA ORA"

Con questo capitolo si conclude la saga di StarCraft. Certo, tutto è possibile, ma Blizzard questa volta non ha lasciato finali aperti che lascino sperare in un futuro terzo capitolo, ma sapete che vi dico? Sono felice così. Davvero, la storia che si è creata in tutti questi anni, con la sofferente vita di Raynor additato come terrorista; il triste destino di Kerrigan tradita dal proprio leader, diventata poi la Regina delle Lame, uno degli esseri più temuti nell'universo alla guida dell'armata Zerg; l'illuminato popolo Protoss, decimato da guerre intestine basate su diversi credi religiosi e usanze tribali, in cerca di un futuro di pace e prosperità, tutto ha avuto una perfetta chiusura. Sicuramente è proprio questo "addio" che ha contribuito a rendere la fine di quest'ultimo capitolo così sofferente per il sottoscritto, ma non posso fare altro che togliermi il cappello innanzi a un finale degno dei migliori film. Nello stesso modo, però, sono anche sicuro che il futuro di StarCraft sia ancora più roseo che mai, con eventi dedicati a uno degli e-sport competitivi più importanti di sempre, nuove avventure che approfondiranno la vita dei personaggi secondari (è già stato annunciato un mission pack che vede Nova come protagonista), e, perché no, qualche inaspettata sorpresa. Abituarsi alle nuove regole delle partite multiplayer non sarà affatto facile, ma anche solo riaffrontare l'intera avventura in modalità difficile o brutale sarà un piacere che mi concederò di tanto in tanto. È stato un onore combattere al fianco di Jim, Sarah, Tassadar e Artanis, e vi assicuro che mi mancheranno, dopo tutto questo tempo in loro compagnia. La mia vita per Aiur.

RISPETTO A HEARTH OF THE SWARM LE CARTE IN TAVOLA DEL MULTIPLAYER SONO COMPLETAMENTE CAMBIATE

Non mancherà qualche missione in cui controlleremo solo gli eroi.

COMMENTO

Legacy of the Void è la degna conclusione di una delle saghe più importanti della storia dei videogiochi, e oltre al solito gameplay che ci appassiona da più di tre lustri, possiamo godere anche di una trama di prima categoria, raccontata grazie a filmati di primissima qualità e una colonna sonora da pelle d'oca. Insieme allo storico multiplayer, aggiornato con regole più o meno condivisibili, fanno la loro comparsa anche le modalità Arconte e Cooperativa, che ci offrono nuovi modi di affrontare le sfide online. Un titolo immancabile nella propria collezione.

- ⊕ Campagna single player più che emozionante
- ⊕ Livelli di difficoltà adatti a tutti
- ⊕ Nuove modalità online
- ⊖ Le modifiche al multiplayer potrebbero non piacere a tutti

VOTO [91]

A cura di **Daniele "Alteridan" Dolce** (alteridan@thegamesmachine.it)

Mid ▶ 59,99 € ▶ Assente ▶ Assente ▶ Ubisoft Blue Byte/Ubisoft ▶ anno-game.ubi.com/anno-2205 ▶ PEGI 7

ANNO 2205

"La Terra è la culla della civiltà, ma non si può vivere per sempre in una culla" – Konstantin Eduardovic Ciolkovskij

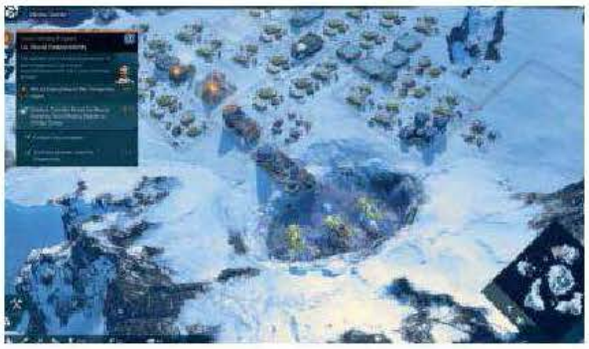
La Terra sta soffrendo una crisi energetica senza precedenti, che ha portato a un sensibile mutamento degli equilibri geopolitici e rischiava di sfociare in un vero e proprio disastro ecologico. Fortunatamente il progresso tecnologico ha portato con sé una soluzione al problema: finalmente è possibile creare energia pulita grazie alla costruzione di centrali a fusione. C'è un unico problema, però: l'elemento necessario ad alimentare i reattori, l'elio-3, è reperibile in grandi quantità solamente nelle profondità della Luna. Cinque grandi corporazioni salpano verso il satellite del nostro caro pianeta per estrarre il prezioso isotopo e risolvere la crisi mondiale, sperando nel contempo di trarre profitto da tutta questa faccenda.

Cosa c'è di meglio di un tramonto all'ombra di un monumento in costruzione?

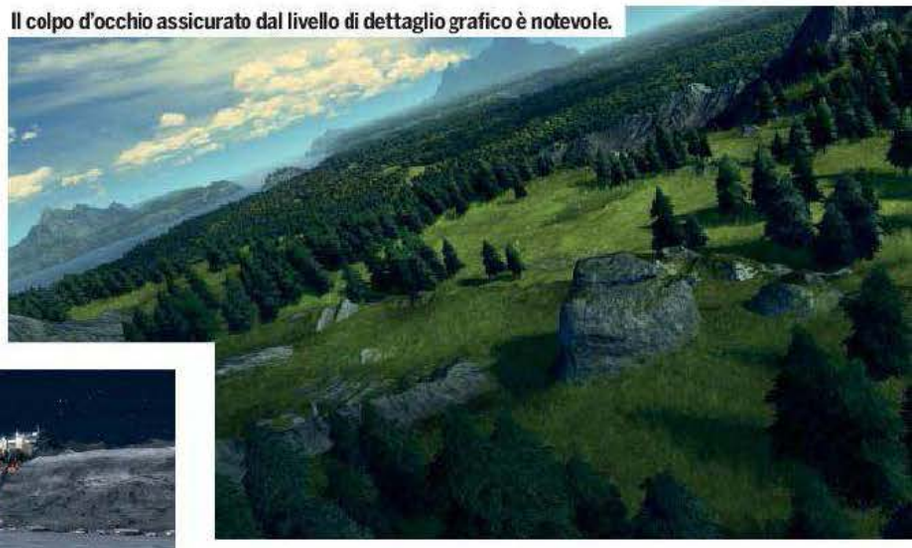
IL SESTO INCOMODO

A noi, in quanto responsabili di una società esterna alle cosiddette Big Five, spetta il compito di traghettare la compagnia che gestiamo all'interno del programma lunare per la realizzazione dei reattori a fusione, andando a insinuarci nell'equilibrio prestabilito partendo sostanzialmente da zero. Il primo passo per la conquista della Luna è la creazione e il consolidamento di un business sulla Terra, realizzando colonie industriali in grado di ospitare i dipendenti della compagnia, nonché i vari impianti industriali dediti alla produzione dei beni necessari al loro sostentamento e al progredire del programma spaziale. In Anno 2205 ci troviamo quindi di fronte a un gestionale cittadino anomalo, in cui abbiamo sempre la necessità di governare degli insediamenti, ma il fine ultimo non è più aumentare la soddisfazione dei cittadini,

IL PROGETTO LUNARE VA A DELINEARSI IN TRE FASI DISTINTE, OGNUNA DELLE QUALI SBLOCCA UNA NUOVA ZONA DI GIOCO



Il colpo d'occhio assicurato dal livello di dettaglio grafico è notevole.



Ecco qui il nostro reattore a fusione costruito nel bel mezzo di un cratere lunare.

aspetto che comunque deve essere preso in considerazione, ma il completamento di una sequenza di obiettivi che porteranno gradualmente la nostra corporazione a competere spalla a spalla con le cinque compagnie più grandi del pianeta, fino a ergersi a salvatori dell'umanità una volta completata la centrale a fusione e risolta la crisi energetica che attanaglia la Terra. Si tratta di una novità non da poco, per la serie Anno: nei capitoli precedenti gli sviluppatori di Blue Byte hanno sempre posto l'accento sugli aspetti economici, ma l'esistenza di un programma a tappe ben definito come quello presente in quest'ultima incarnazione del franchise ha permesso al team di stravolgere la formula classica e aggiungere alcune novità interessanti, come l'inedito gameplay multi-sessione. Il progetto lunare va a delinearsi in tre fasi distinte, ognuna delle quali sblocca una nuova zona di gioco: si comincia in un'area temperata, dove viene instaurato il quartier generale della corporazione, per poi passare nelle fredde lande artiche, ideali per i progetti minerari e scientifici, quindi finalizzare il tutto mettendo finalmente piede sulla superficie della Luna, dove estrarre l'elio-3 e costruire la centrale a fusione. In ognuna di queste location è necessario fondare un avamposto che purtroppo non è autosufficiente: per fare un esempio, gli scienziati che operano al circolo polare artico hanno bisogno di cibo che può essere prodotto soltanto nelle zone temperate. Come fare, quindi? Basta passare con un clic alla visuale globale per instaurare rotte di scambio tra i vari territori, bilanciando il fabbisogno di "input" di una regione con gli "output" realizzati da un altro insediamento. Ne consegue che spesso è necessario passare da una colonia a un'altra per costruire questo o quell'edificio, così da far fronte alle necessità del momento, un'operazione che purtroppo alla lunga diventa stancante a causa dei tempi di caricamento tutt'altro che rapidi delle diverse zone.

Le decisioni del Concilio vengono prese in un stazione spaziale a metà strada tra Terra e Luna.

IL PRIMO PASSO PER LA CONQUISTA DELLA LUNA È IL CONSOLIDAMENTO DEL BUSINESS SULLA TERRA

INDIPENDENZA ARMATA

A metterci i bastoni tra le ruote, poi, ci pensano i membri di una fazione indipendentista che si batte per libertà e l'autonomia delle colonie lunari, l'Orbital Watch. Questo gruppo armato non perderà nessuna occasione per ostacolare il progetto della nostra corporazione, attaccando convogli commerciali e colpendo le installazioni degli alleati che ci stanno

ELEZIONI MONDIALI

Tra le novità introdotte vi è la possibilità di partecipare a delle elezioni che si svolgono periodicamente. Attraverso queste tornate elettorali, tutti i giocatori in giro per il mondo possono dare il loro voto a una delle Big Five: dopo lo scrutinio, la corporazione che ne sarà uscita vincitrice fornirà a tutti alcuni bonus dipendenti dalla specializzazione della compagnia. Da notare che questo è l'unico modo con il quale i giocatori possono interagire tra loro, anche se indirettamente.

L'Orbital Watch tiene in scacco un convoglio mercantile. A noi l'onere di liberarlo.

L'ORBITAL WATCH SI RIVELA UNA COSTANTE SPINA NEL FIANCO, ANDANDO A COLPIRE LÌ DOVE FA PIÙ MALE: IL PORTAFOGLIO

aiutando nella corsa verso la Luna. È qui che Anno 2205 diventa uno strategico in tempo reale: per rimettere il progetto in carreggiata ed evitare di perdere tempo prezioso dovremo prendere il comando di un flotta di navi militari e partecipare a delle missioni in zone apposite del mondo, distinte dalle aree in cui sono insediate le nostre colonie ma comunque confinanti con esse. Le città non correranno il pericolo di essere attaccate direttamente, ma l'Orbital Watch si rivelerà una costante spina nel fianco, andando a colpire lì dove fa più male: il portafoglio. Purtroppo le fasi RTS del prodotto confezionato da Ubisoft Blue Byte non sono il massimo, perché le operazioni militari sono soltanto sei e si svolgono tutte in appena due aree, la zona temperata e quella artica. Fa storcere il naso che non ci sia la possibilità di combattere sulla superficie del satellite terrestre, anche perché è un controsenso dal punto di vista narrativo, dato che questo gruppo ha lo scopo di liberare le colonie lunari dal giogo delle corporazioni. Le missioni stesse, poi, sono prive di mordente a causa dei notevoli deficit nelle routine dell'intelligenza artificiale: i nemici non impensieriscono quasi mai il giocatore attuando tattiche di aggiramento o cogliendolo di sorpresa reagendo in maniera rapida e decisa a un'offensiva, e la difficoltà crescente si ripercuote solo nell'aumento dei danni che possono subire e infliggere le imbarcazioni avversarie; per non avere problemi, insomma, basta investire periodicamente denaro nel potenziamento della flotta ed essere sempre pronti all'azione. Non aiuta nemmeno il dover ripetere alcune di queste operazioni per ottenere ricompense varie utili per l'upgrade degli impianti produttivi delle colonie: i minerali necessari per potenziare le fabbriche, infatti, possono essere recuperati solo durante le missioni o acquistati sul mercato, ma i prezzi delle risorse sono talmente elevati da rendere sconsigliabile la scelta di questa opzione.

BUSINESS INFINITO?

Cosa accade una volta portata a termine la costruzione del reattore a fusione? Giunto a questo punto Anno 2205 diventa quasi un gestionale cittadino classico,

Niente battaglie terresti: tutti gli scontri si svolgono in acque aperte.

La Luna, più di ogni altra zona, viene impiegata come avamposto industriale.

PURTROPPO LE FASI DI STRATEGIA IN TEMPO REALE DI ANNO 2205 NON SONO IL MASSIMO

MINATORI TASCABILI

In concomitanza con il lancio del gioco, Ubisoft ha pubblicato una companion app per dispositivi Android e iOS chiamata Anno 2205: Asteroid Miner. Si tratta di un classico puzzle game del genere match-3 grazie al quale è possibile raccogliere minerali dagli asteroidi. Possiamo anche trasferire le risorse così raccolte all'interno della partita di Anno 2205 connettendo l'applicazione al gioco tramite l'account Uplay: in questo modo sarà più facile proseguire nell'opera di costruzione degli insediamenti.

nel senso che non ci sarà più nessuno a fornirci obiettivi da raggiungere obbligatoriamente. Peccato che, così facendo, venga a mancare uno stimolo a proseguire la partita: certo, possiamo continuare a sviluppare la corporazione e accumulare crediti su crediti, ma non c'è una vera e propria ragione per farlo, un fine superiore. Ormai l'umanità è stata salvata, almeno per questa volta. Di conseguenza, ciò che avviene dopo l'endgame consiste nel completare i progetti secondari che non sono stati conclusi prima di realizzare il reattore, come quelli presenti nelle nove zone abitabili del mondo, che spaziano dall'erigere un monumento colossale al riparare un prezioso impianto petrolchimico, passando per il recupero di un'intelligenza artificiale dismessa. In alternativa, possiamo accettare incarichi da parte delle corporazioni concorrenti, ma ciascuno di questi non impegnerà più di qualche minuto del nostro tempo trattandosi di banalissime "quest da postino" in cui viene chiesto di consegnare un dato ammontare di risorse al contatto di turno o di scortare un'imbarcazione verso lo spazioporto della regione. C'è il sentore che sia stata impiegata fin troppa cura nella progettazione e realizzazione di quella che di fatto è la campagna principale di Anno 2205, che risulta essere abbastanza stimolante al netto delle trascurabili fasi RTS, senza dedicare lo stesso impegno a ciò che si può fare dopo aver passato qualche decina di ore a soddisfare i requisiti per il proseguimento del progetto lunare.

Da questa schermata possiamo dare vita alle rotte commerciali, essenziali per far fiorire gli insediamenti.

COMMENTO

L'ultima incarnazione della storica serie Anno porta con sé diverse novità che riescono a svecchiare la formula di gioco classica, ma che al contempo fanno da sponda ad alcune semplificazioni di troppo. Le premesse per un ottimo gestionale cittadino si perdono un po' per strada quando si deve fare i conti con fasi strategiche semplicemente non all'altezza e con un endgame poco, se non per nulla, accattivante. Ci troviamo tra le mani un buon gioco, ma è tanta anche la delusione per ciò che avrebbe potuto essere con un minimo di accortezza in più.

- ⊕ Gameplay multi-sessione innovativo
- ⊕ Interfaccia comoda e funzionale
- ⊖ Fasi RTS ed endgame trascurabili
- ⊖ Manca il multiplayer

VOTO [78]

A cura di **Marco "Astro" Tassani** (astrotasso@thegamesmachine.it)

Low ▶ 19,99 € (intera stagione) ▶ Assente ▶ Assente ▶ DONTNOD/Square Enix ▶ lifeisstrange.com ▶ PEGI 16

TGM GOLD AWARD

LIFE IS STRANGE

"Of our elaborate plans, the end / Of everything that stands, the end / No safety or surprise, the end / I'll never look into your eyes / Again" - The Doors

Sono passati ormai più di sette giorni da quando i titoli di coda dell'ultima brillante opera di DONTNOD hanno invaso il mio schermo, accompagnati da una struggente colonna sonora, un pad più pesante che mai e un paio di lacrime virilmente ricacciate in gola per confermare al mondo che la mia barba non lascia spazio ai sentimenti. Ero fermamente convinto che aspettare qualche giorno prima di buttarmi sulla tastiera mi avrebbe aiutato a sistemare adeguatamente le idee, ma ovviamente mi sbagliavo: sarà che Life is Strange ci accompagnava ormai da un anno, sarà che non ricordo l'ultima volta che mi sono affezionato così tanto a personaggi virtuali, ma ripensare alle avventure di Max e Chloe mi ha riacceso un fuoco dentro che credevo fosse ormai spento. Non posso fare altro che assecondare tale fiamma, aprire i rubinetti agli occhi e, abbracciandovi stretti stretti, lasciare andare questo treno carico di emozioni libere da scomodi spoiler.

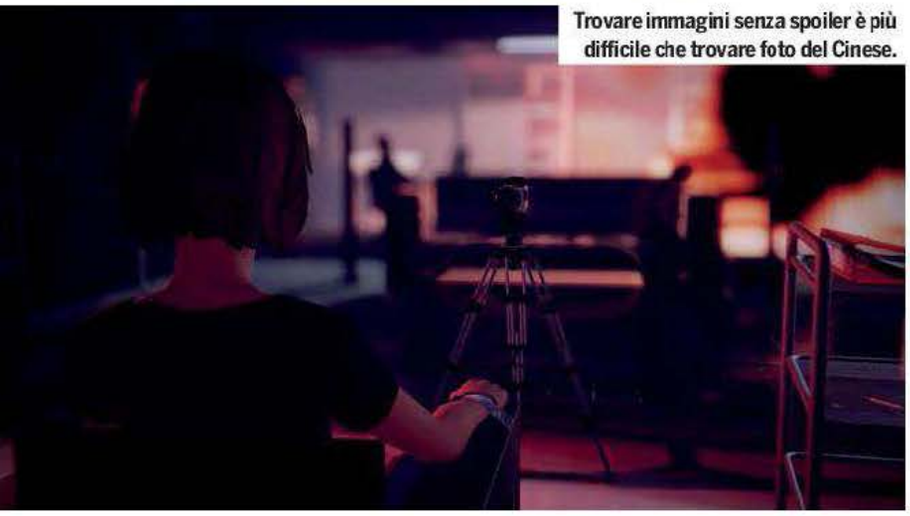
TU CHIAMALE SE VUOI...

Lo so, dovrei parlarvi approfonditamente di quest'ultimo capitolo (in tutti i sensi) della saga che, a sorpresa, ha fatto innamorare le folle, ma preferisco prendere in esame l'opera al suo completo, con i suoi punti di forza e debolezza. Mi sento quasi in colpa ripensando a un annetto fa quando, in sede d'anteprima, ho goliardicamente paragonato le prime scene di Life is Strange ad American Pie (nemmeno troppo, in realtà, e in un box vi spiego perché), ma non avrei mai immaginato di diventare, nel corso dei

DONTNOD È CAPACE DI FARCI EMOZIONARE DAVANTI A CONCETTI COME L'AMICIZIA, L'AMORE E LA FAMIGLIA

È triste pensare che Life is Strange sia finito. Max mi mancherà tantissimo.

Max, non si infilano le dita del naso proprio per questi motivi!



Trovare immagini senza spoiler è più difficile che trovare foto del Cinese.

LA STORIA DI MAX È AFFASCINANTE COSÌ, CON I SUOI MISTERI IRRISOLTI DA COLMARE A SUON DI ASSURDE IPOTESI

mesi, così dipendente dalle avventure della casa francese. Questo è stato il vero "miracolo": noi videogiocatori ormai siamo abituati a tutto, dalle scene più spettacolari con esplosioni e mortizombialieni che vengono fuori dalle fottute pareti, a lunghissime vicende psicologiche con tradimenti, colpi di scena e compagni di viaggio mezzi ignudi con cui avere le ormai solite "romance" che tanto vanno di moda in certi titoli. È brutto da dire, me ne rendo conto, ma chi tiene quotidianamente un mouse in una mano e un pad nell'altra è sin troppo abituato a vedere il medium videoludico con estrema freddezza: "la grafica è caruccia, qualche bug di troppo, le quest secondarie sono ripetitive, il sistema di combattimento ha qualche pecca. Scaffale e aspetto uno sconto per comprarlo". Il miracolo di DONTNOD cui accennavo poco sopra è stato proprio quello di farci tornare giovani giocatori, con un mondo di cose da scoprire, ancora capaci di emozionarci davanti a concetti semplici (più o meno) come l'amicizia, l'amore e la famiglia. Mai prima di quest'anno avevo atteso il giorno dell'uscita di un'opera videoludica con così tanta ansia, e soprattutto mai prima d'ora avevo sentito la necessità di contattare amici e colleghi immediatamente dopo i titoli di coda per condividere commenti, ipotesi e pareri a caldo, con buona pace delle rispettive famiglie costrette a subirsi telefonate in piena notte (eh. Parliamone, ndkeiser). Scusate se è poco, ma per il sottoscritto questo già basta e avanza a rendere Life is Strange uno dei titoli più importanti degli ultimi anni. Sì, è una frase "pesante" da scrivere, ma ne sono assolutamente convinto.

POLARIZZATO

Sviolinate a parte, io ero francamente terrorizzato da quest'ultimo capitolo: nei quattro precedenti le vicende di Max e Chloe avevano toccato punti talmente elevati di scrittura e colpi di scena da rendere realmente difficile pensare a un episodio conclusivo che, perdonate il preciso termine tecnico, non avesse mandato tutto in vacca. Eppure, nonostante il finale abbastanza telefonato, il team francese è riuscito in maniera a dir poco perfetta a chiudere un ciclo narrativo che cominciava a essere sin troppo intricato, probabilmente nel più semplice dei modi, ma "venduto" con talmente tanto stile da lasciarmi a bocca aperta per una buona mezz'ora nella parte finale. Life is Strange non è assolutamente il titolo perfetto, me ne rendo conto, e non ho mai pienamente digerito i personaggi sin troppo caricaturizzati, i dialoghi usciti da una puntata di Willy il Principe di Bel-Air (bella zio!) e qualche rallentamento di troppo in questo lunghissimo giro su una monorotaia in cui però il passeggero si illudeva di esseme il

FINO ALLA LUNA

Pensando ai titoli che sono riusciti a commuovermi negli ultimi anni, sono obbligato a citare To The Moon, titolo indipendente di Freebird Games creato con RPG Maker. Non fatevi ingannare dal motore di gioco: il combattimento non è assolutamente contemplato, e l'intera vicenda ruota attorno a una coppia di medici il cui ruolo è "entrare" nei ricordi di malati terminali e modificarli a seconda delle richieste dei pazienti. Ricordarsi di avere avuto una bella vita, in punto di morte, dovrebbe essere la cosa più importante, dico bene? Sappiate comunque che To The Moon o si ama o si odia, non esistono vie di mezzo. Provatelo, poi fateci sapere cosa ne pensate!

Scena finale. Strofinarsi gli occhi. Deglutire. Lasciare andare le lacrime. Titoli di coda. Posizione fetale.

controllore. Poco importa di tutto questo, una volta tirate le somme dell'esperienza, perché l'ansia di compiere certe scelte morali assurde non me la scorderò tanto facilmente. Certo, viene da sorridere pensando a quanto sia "stupido" mollare il pad davanti a un bivio virtuale, eppure quella lunga pausa riflessiva sul terrazzo, degna dell'accompagnamento della più malinconica delle sigarette, era assolutamente necessaria per smaltire il peso di cotante responsabilità.

CI SI PUÒ COMMUOVERE PER AMERICAN PIE?

La risposta, ovviamente, è positiva. Non quando uscì nei cinema nel lontano '99, quando un giovanissimo Astro, armato di capelli ma deficitario di barba, si immedesimava nei poco fortunati protagonisti alla disperata ricerca del primo amore, ma adesso, a tre lustri di distanza. La crescita dei personaggi nella prima trilogia (gli spin-off non esistono proprio) è uno specchio sin troppo fedele della nostra vita, a partire dagli ultimi anni delle scuole superiori fino alle dolorose separazioni dagli amici d'infanzia. L'ultimissimo capitolo, American Reunion, è una sbadilata in faccia di nostalgia, ricordi e pesanti consapevolezze: l'età avanza inesorabile, alcuni non vogliono accettarlo e possiamo anche lasciarci andare a goliardate in nome "dei vecchi tempi". La realtà, però, è che è finito il tempo delle mele. Ora siete tristi anche voi?

IL TEAM FRANCESE È RIUSCITO IN MANIERA PERFETTA A CHIUDERE UN CICLO NARRATIVO CHE COMINCIAVA A ESSERE SIN TROPPO INTRICATO

Ed è proprio questa la magia: quando ci si preoccupa del futuro di qualche centinaio di poligoni e stringhe di programmazione, o si è completamente impazziti, o la storia è raccontata in modo così credibile da rendere di secondaria importanza il fatto che le protagoniste esistano o meno.

CONFUSO E FELICE

Menzione d'onore spetta all'ultima mezz'ora di gioco, che dopo un inizio non proprio brillante riesce a mettere in crisi con uno dei trip mentali più belli e meglio riusciti della mia carriera da videogiocatore, in cui il continuum spazio-temporale (ciao Doc!) prende una piega a dir poco inaspettata, condito da scene in grado di farci provare sensazioni orribili – ma affascinanti – come la paranoia e la follia. Il tocco da maestro? A parte la sperimentazione al limite del geniale di espedienti che rasentano il metagioco, i DONTNOD si sono anche saputi prendere in giro da soli per gli errori compiuti nei capitoli precedenti. Senza cadere in fastidiosi spoiler, vi ricordate la lunghissima sessione del secondo episodio in cui eravamo costretti a rovistare per tutta la discarica

Il Mancini avrebbe scattato la stessa foto.

I numeri di telefono in Autogrill.

di Arcadia Bay alla ricerca di quelle cinque, dannate bottiglie? Bene, sappiate che questa volta Max ne troverà a decine, e che probabilmente esiste un vero e proprio "Inferno delle bottiglie"! Sciocchezze a parte, non smetterò mai di ringraziare il team francese per avermi fatto sentire così sperduto e confuso davanti allo schermo.

MA CHE ROBA L'È IL "METAGIOCO"?

Avendolo citato nel corpo della recensione, mi pare giusto spendere un paio di parole su questo strano concetto: il termine viene soprattutto utilizzato quando si parla di giochi di ruolo, e indica uno sfruttamento delle meccaniche per cui il giocatore utilizza le proprie informazioni invece di quelle del suo personaggio. Può anche riferirsi a tutti gli aspetti che girano attorno al mondo di gioco, come i personaggi più forti in un MOBA o il mazzo migliore in un gioco di carte collezionabili. In questo episodio di Life is Strange, il metagioco consiste nella rottura della quarta parete: certe informazioni o vicende sono destinate unicamente a noi giocatori, invece di essere pensate per la dolce protagonista.

REMEMBER ME

Tornando per qualche attimo con i piedi per terra, è impossibile non puntare il dito su qualche difetto più o meno importante, e oltre a quelli già citati degli episodi precedenti, in questo Polarized si nota più che mai il fatto di essere costretti in un enorme corridoio, da percorrere trattenendo il fiato dall'inizio alla fine, ma che lascia ben poco spazio alla libertà d'azione. La cosa non mi ha dato particolarmente fastidio, soprattutto per il fatto che Life is Strange esula dal concetto classico di videogame, ma qualcuno potrebbe averne comunque a male. La carne al fuoco aggiunta episodio dopo episodio non era affatto poca, e per quanto io abbia amato con tutto il cuore uno dei due finali, per cui ho pianto come un allergico in un campo di soffioni, devo tristemente ammettere che quello alternativo è decisamente meno ispirato e toccante. Anzi, lascia proprio spiazzati davanti allo schermo per la superficialità con cui è trattato, ma non mi sento comunque di penalizzare per questo l'opera di DONTNOD. Una volta tirate le somme non riceveremo tutte le risposte a ogni singolo dubbio sorto durante questi lunghi mesi, ma vi assicuro che sullo scorrere dei titoli di coda non ve ne importerà nulla: la storia di Max è affascinante così, con i suoi misteri irrisolti da colmare a colpi di assurde ipotesi. Life is Strange è proprio questo: un'opera non perfetta, ma che con la sua semplicità nel raccontarci una meravigliosa storia è riuscita a conquistarci con tutto il cuore. Non ce ne scorderemo negli anni a venire: ascolteremo la colonna sonora sospirando di tanto in tanto; rispolvereremo qualche screenshot nello stesso modo in cui riguardiamo le vecchie foto delle vacanze con lo storico gruppo di amici; infine, cosa più importante, useremo l'opera della casa francese come metro di paragone. Fatevi un favore e dedicatevi anima e corpo a Life is Strange, se ancora non l'avete fatto, perché ho paura che non rivedremo qualcosa di simile per un bel po' di tempo (almeno fino a LiS2, ndkeiser).

MENZIONE D'ONORE ALL'ULTIMA MEZZ'ORA DI GIOCO, ASSOLUTAMENTE INDIMENTICABILE

Magistrale. E in foto non rende nemmeno un decimo.

COMMENTO

Polarized è il finale perfetto di un'opera che pian piano è entrata nel cuore di migliaia di videogiocatori, e da cui difficilmente uscirà. Dopo un inizio claudicante e incerto, quest'ultimo episodio chiude magistralmente la storia sfruttando uno dei più bei trip mentali videoludici a cui mi sia mai capitato di assistere. Il nodo in gola che si crea con la comparsa dei titoli di coda è la dimostrazione di come DONTNOD sia riuscita a giocare con le nostre emozioni, offrendoci uno dei titoli migliori degli ultimi anni. No, non esagero.

- ⊕ Una delle migliori avventure degli ultimi anni
- ⊕ Impossibile non affezionarsi alle protagoniste
- ⊕ Fiumi di lacrime
- ⊖ Diverse piccole imprecisioni, anche se perdonabili

VOTO [94]

A cura di Davide "Shea" Mancini (shea.ak@thegamesmachine.it)

Mid ▶ 54,99 € ▶ Internet, LAN ▶ Completa ▶ Sports Interactive/SEGA ▶ footballmanager.com ▶ PEGI 3

FOOTBALL MANAGER 2016

TGM GOLD AWARD

Sul manuale ufficiale del Fantacalcio c'è scritto che si tratta del gioco più bello dopo il calcio. Vero, ma c'è qualcosa meglio di entrambi: Football Manager.

Il modo migliore in cui descrivere il titolo di Sports Interactive è il seguente: l'unico gioco capace di farti correre come un pazzo per casa alle quattro di notte per un gol in un derby di una provincia sconosciuta dell'Inghilterra. Football Manager riesce a far trascendere dalla fede calcistica e pone il giocatore in uno dei contesti di narrazione emergente più potente dello scenario attuale. Ancora una volta, il team guidato da Miles Jacobson è riuscito nell'impresa di allargare l'orizzonte un po' di più, e il risultato pone le basi per un futuro sempre più roseo per lo storico manageriale inglese.

FRA REALTÀ E POTENZA

Le due novità più importanti di FM2016 sono rappresentate dalla modalità online Fantasy Draft (a cui dedichiamo il box di queste due pagine) e la possibilità di creare da zero una squadra per affrontare la propria carriera. In termini di funzionalità l'idea è vincente, ed è perfettamente integrata nel motore di gioco grazie all'incredibile scalabilità e adattabilità del database, che recepisce gli interventi esterni in maniera ineccepibile ed è capace di restituire un contesto verosimile intorno alle novità introdotte da noi. Dal punto di vista pratico, il Fantasy Draft è facilitato dall'essere un campionato estemporaneo e dunque fila via in maniera divina, mentre la creazione della propria squadra si scontra con un editor estremamente complesso (ma potente) e qualche limite di troppo. Vincoli dettati, da un lato, da esigenze di realtà che costringono il nostro team a sostituire forzatamente una squadra esistente per ciò che concerne

LE DUE PIÙ IMPORTANTI NOVITÀ SONO IL FANTASY DRAFT E LA CREAZIONE DI UNA SQUADRA DA ZERO

Le opzioni di regia permettono di seguire ogni azione al meglio.

Per i tradizionalisti c'è sempre la storica visuale a "pallini".

Depay la mette lì, dove non batte il sole, e ci andiamo a prendere la vetta della Premier!

Segnatevi il nome di Martial: il giovane attaccante francese è un fenomeno, come sanno i miei amici nel Fantasy Draft.

FM2016 SI BASA SULL'OTTIMO MOTORE 2015, RIFINITO PER OFFRIRE UN'ESPERIENZA PIÙ REALE DEL REALE

blasone e budget, dall'altro dalla natura stessa del gioco, che comunque ci impone di fare il manager, e non il presidente. Di fatto, si crea una società che viene gestita in termini amministrativi dalla CPU, come una qualunque altra squadra della carriera normale. Ovvio, direte voi, dato che non si tratta di Football CEO 2016, però è altrettanto vero che titoli come NBA 2K16 riescono comunque a integrare diverse funzioni al meglio. In ogni caso, la trasparenza con cui le nuove modalità sono inserite nel contesto di gioco esistente le rende due gradite aggiunte, nonché un'ottima base su cui lavorare per il futuro.

PIÙ VERO DEL REALE

Per il resto, FM2016 si basa in maniera ferma e solida sull'ottimo motore dell'edizione 2015, completamente rifinito per offrire un'esperienza che, mai come quest'anno, si rivela più reale della realtà, con la differenza che mediamente qui il Chelsea vince. Il merito va a un'AI molto più reattiva e veloce nell'adattarsi ai mutevoli scenari, e mi riferisco non solo agli avversari ma agli stessi calciatori, capaci di seguire con maggior coerenza le istruzioni ricevute e di fornire feedback più chiari e congruenti. Un simile aumento di reattività generale è reso possibile grazie anche dalla migliore qualità didascalica dell'interfaccia, che diventa ancora più grafica e autoesplicativa, rivelando talora il funzionamento di alcune dinamiche di gioco, finora rimaste avvolte nel mistero. In Sports Interactive, tra l'altro, si sono accorti che era giunto il momento di dare una rinfrescata ai calci da fermo, che godono di un editor più chiaro e, soprattutto, di routine multiple per singolo schema di gioco. Riguardo la macrogestione della squadra, ho gradito tantissimo i nuovi strumenti di analisi dati e raccolta delle informazioni e, in generale, la possibilità di lavorare bene a diversi livelli di profondità, senza perdere in accuratezza. Ma FM non è solo numeri e tabelle, e il motore della partita 3D continua inesorabilmente a essere migliorato con una serie di introduzioni che, per quanto non salvino il gioco dall'apparire ancora grezzo, danno riscontri visivi immediati delle capacità fisiche e tecniche dei giocatori, che poi è quello che conta di più. In definitiva, dunque, FM2016 completa il suo processo di trasformazione nello strumento definitivo per chi vuole esprimere la propria filosofia attraverso un gioco, uno sport o la pura affermazione di un modello statistico. Qualunque sia il vostro obiettivo, potete raggiungerlo con fatica, lavoro e dedizione. Come nella vita.

KEVIN BACON INVITATIONAL

Per testare al meglio la modalità Fantasy Draft ho messo su un piccolo gruppo di colleghi/amici per il torneo dedicato al modello a cui si è palesemente ispirata SI per realizzare gli allenatori in 3D. Il risultato: asta di quattro ore su modello draft NBA, con turni a estrazioni e quotazioni fisse, con cap a 25 giocatori e successivo torneo all'italiana a girone unico. Il tutto con massima integrazione social, per trasformare FM nel paradiso della banfa e dell'egocentrismo. Un saluto agli amici del baretto dalla prima posizione in classifica.

La nuova schermata delle indicazioni alla squadra è meravigliosamente perfetta.

COMMENTO

Football Manager 2016 è l'ennesimo passo in avanti del franchise: le novità in termini di gioco sono poche ma efficaci, e vanno a limare i pochi aspetti ancora perfezionabili. Le aggiunte, invece, rappresentano modalità gradite e migliorabili nei prossimi anni. Per il resto, è il solito delirio iper-realistico per amanti di calcio, contratti e tattiche di gioco. E al solito, per chi volesse un prodotto meno hardcore, ci sono sempre le Sfide o Football Manager Touch, che in futuro sarà integrato con le versioni mobile del gioco.

- ⊕ AI più realistica
- ⊕ Istruzioni più chiare e didascaliche
- ⊕ Due nuove modalità...
- ⊖ ... che dovranno essere migliorate per le prossime edizioni

VOTO [93]

A cura di Danilo "Dan Hero" Dellafrana (danhero@thegamesmachine.it)

Mid ▶ 39,99 € ▶ Assente ▶ Sottotitoli ▶ Platinum Games/Activision ▶ transformersgame.com ▶ PEGI 7

TRANSFORMERS: DEVASTATION

TGM BRONZE AWARD

Allora, professionale come sempre: nel gioco manca "The Touch" di Stan Bush, quindi meno venti punti sul globale.

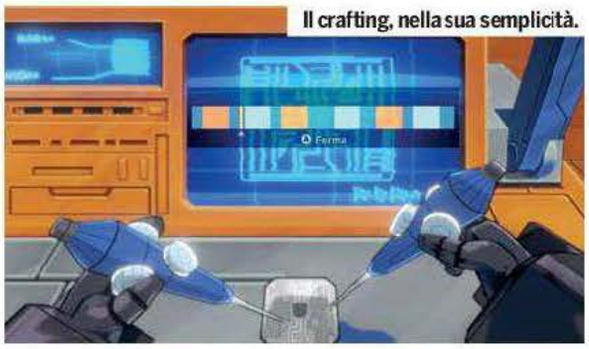
Una defezione a dir poco critica, considerando che l'estetica del gioco riprende quello stile "vecchio ma scintillante" proprio del meraviglioso Transformers the Movie, blockbuster automatico nella mente di ogni ragazzotto che, nel 1986, era in fissa con i robot di Hasbro. Usciti dal cinema la voglia di giocare ai Transformers su computer saliva alle stelle, ma i due titoli pubblicati su C64 si rivelarono una coppia di obbrobri terrificanti, nonostante un pedigree di tutto rispetto, con David Crane e Denton Design nel loro momento più buio. Una maledizione, quella dei giochi sulla prima, storica generazione dei robottoni mutaforma, che ha continuato a tormentarci nel tempo, con un misconosciuto fiasco creato per PS2 da Winkysoft e pubblicato sul solo suolo nipponico, qualche anno fa. Chi è Winkysoft? Semplicemente lo studio che ha fatto la fortuna di Banpresto, ponendo le basi per la fortunatissima serie Super Robot Taisen. A mali estremi, estremi rimedi: tempo di chiamare i migliori.

Infestazione di Insecticons per Wheeljack.

THE PLATINUM DIFFERENCE

Platinum Games nasce dalle ceneri di Clover Studio, divisione indipendente creata da Capcom, e da allora è stata sinonimo di eccellenti videogiochi d'azione su console. L'abbiamo vista all'opera sulle nostre macchine con l'ottimo Metal Gear Revengeance, e il qui presente Devastation conferma l'alto livello di adrenalina già apprezzato nell'avventura di Raiden. Commander (perché chi l'ha conosciuto su Odeon TV nel 1985 lo chiamerà solo in questo modo, per sempre) e altri cinque Autobot sono alle prese con l'ennesimo piano di Megatron, e il miglior modo per evitare che i Decepticon trasformino la Terra in una nuova Cybertron è mandarli allo sfasciacarrozze

I DECEPTICON VANTANO UN CONSIDEREVOLE NUMERO DI OPZIONI OFFENSIVE


Il crafting, nella sua semplicità.

Grimlock perplesso è degno di un wallpaper.

Mal di testa in arrivo per Starscream...

ALLE VOCI TORNANO I DOPPIATORI STORICI PETER CULLEN E FRANK WELKER

con un appagante sistema di combo, che coinvolge attacchi leggeri e pesanti, assieme all'obbligatoria trasformazione veicolare per concludere o continuare il numero dei colpi inflitti. Platinum ha alle spalle un portfolio di eccezionali successi da cui prendere ispirazione, quindi non stupitevi se, effettuando una schivata all'ultimo momento, attiverete una modalità al rallentatore per massacrare con calma il nemico durante un breve periodo di invulnerabilità, proprio come in Bayonetta. Utile, perché messa da parte la semplice fanteria i Decepticon "titolari" vantano un considerevole numero di opzioni offensive, riconoscibilissime da chi non si schiodava dalla televisione negli anni Ottanta. Mixmaster sparge liquame adesivo dalla sua betoniera, Soundwave manda all'attacco le sue fedeli cassette mutaforma e i sei Constructicon formano il titanico Devastator, per dar vita a alcuni tra i più spettacolari boss fight della storia recente. Anche gli Autobot non sono da meno, bellissimi da vedere e immediati da impersonare grazie a un sistema di controllo intuitivo per chiunque abbia avuto a che fare con un gioco d'azione almeno una volta nella vita. L'impossibilità di fissare la visuale su un nemico, assieme alla telecamera un po' troppo vicina, sono gli unici, sorvolabili punti deboli in uno schema di gioco altrimenti solidissimo, dove la trasformazione non è solo un orpello grafico ma va anzi integrata nell'economia degli scontri, magari per sfuggire da una zona calda o per guadagnare lo slancio necessario a spezzare gli scudi nemici. Esaltante, ma allo stesso tempo dotato di una precisa identità: quando l'acciaio comincia a stridere, l'impressione iniziale di avere a che fare con un reskin di Bayonetta si fa da parte, e il marmocchio interiore si trova improvvisamente nel paese dei balocchi. Anche alle soglie degli 'anta.

ALL THAT GLITTERS AIN'T PLATINUM

La battaglia non si combatte solo in corpo a corpo, ma anche con armi da fuoco, grazie a un armamentario che spazia dai lanciamissili ai fucili da cecchino, impagabili quando si tratta di centrare un Seeker in volo, dritto in mezzo agli occhi. L'arsenale può essere recuperato sul campo o guadagnato in base alla valutazione espressa in seguito a ogni scontro, come la tradizione Platinum vuole, per poi essere identificato ed equipaggiato nell'officina di Wheeljack sull'Arca, il relitto dell'astronave che portò sulla terra i Transformers. L'officina funge da hub dove scegliere quale Autobot controllare, ma è anche il posto giusto in cui investire l'Energon raccolto per velocizzare il livellamento degli eroi, per fondere le armi e creare potenziamenti. Un livello di complessità e gestione che mantiene vivo l'interesse per Devastation anche dopo aver completato la campagna principale, un compito tutt'altro che proibitivo vista la sua scarsa durata di appena cinque ore. Sono ovviamente presenti numerosi collezionabili per invogliare a rivoltare ogni livello come un calzino, ma sbloccano esclusivamente disegni e informazioni, senza svelare personaggi extra o altro. Questo, unito al riciclo di fondali e boss, lascia quasi supporre che Kenji Saito e la sua squadra abbiano dovuto

Transformers come Diablo? Così vuole Teletraan 1.

OK Platinum, ora stai esagerando!

fare i conti con un budget risicato, considerando che il gioco arriva sugli scaffali – digitali e non – a un prezzo inferiore alla media. In quest'ottica, il finale aperto ha un sapore agrodolce: appaiono Superion e Defensor, ovvero due dei combiner Autobot, nonché un ipotetico boss finale dall'indubbio carisma. Ecco, io avrei voluto queste cose ora, senza dover attendere un eventuale seguito. Avrei voluto impersonare Megatron, schiacciare i nemici come Devastator e magari giocare assieme ad altri pazzi. Sotto questo aspetto, Fall of Cybertron di High Moon Studios faceva maggiormente centro, con una lunga campagna che alternava i buoni ai cattivi in maniera scorrevole e organica, oltre a una divertente modalità multi giocatore e a personaggi ben differenziati. A parte Grimlock e la sua trasformazione in tirannosauro, che permette di sgranocchiare i Decepticon in seguito a una schivata, i protagonisti differiscono solamente per parametri di velocità e potenza, oltre alla rappresentazione dell'attacco speciale, che comunque ha il solo scopo di fare parecchio male a tutto quello che si para davanti. Alcune armi più massicce come i martelli d'energia sono a appannaggio dei due pesi massimi, ma le differenze si fermano davvero qui.

PER ALCUNI ASPETTI PARE QUASI CHE I PLATINUM ABBIANO DOVUTO FARE I CONTI CON UN BUDGET RISICATO

TRANSFORM AND ROLL OUT

Se siete fan dei Transformers e non vi accontentate di riporre un gioco dopo aver raggiunto i titoli di coda, Devastation saprà comunque donarvi qualche ora extra, grazie a cinquanta sfide che spaziano dalla protezione di Wheeljack all'obliterazione dei nemici, senza contare la possibilità di rigiocare la campagna a difficoltà maggiore, mirando al punteggio più alto. Anche perché la presen-

TI SERVE UN ESERCITO PER COMBATTERMI!

Devastator è il primo combiner ad apparire nel cartone animato, durante l'ultima puntata della prima stagione, Heavy Metal War. Tuttavia non è il primo combiner a debuttare in un videogioco sui Transformers. Il primato spetta a Transformers, ottimo sparatutto in terza persona risalente al 2004 per PlayStation 2, basato sulla serie Armada e sviluppato da Melbourne House. Tra i nemici di fine livello si distingue infatti il colossale Tidal Wave, unione di tre natanti, la Dark Fleet.

Me lo ricordavo effettivamente diverso Bumblebee...

Quanta bellezza in una sola foto.

Veloce, furioso, letale. In una parola, Sideswipe.

tazione audiovisiva sa essere squisitamente autentica, con un cel shading da urlo che maschera egregiamente una conta poligonale sicuramente non esaltante, tuttavia capace di regalare scontri veloci e inebrianti anche alla portata di sistemi non recentissimi. Per quanto riguarda le voci, gioiamo per il ritorno di doppiatori storici come Peter Cullen (Commander) e Frank Welker, leggenda del settore che ha prestato le corde vocali a buona parte dei personaggi della serie, tra cui Megatron e Soundwave; le colonne sonore firmate da un Satoshi Igarashi in gran spolvero, poi, regalano l'iniezione d'adrenalina necessaria per picchiare duro con pugni d'acciaio sulle note di potentissimi riff. Mettendo da parte le perplessità sulla sua durata, vivere la campagna di Devastation è un po' come assistere a una stagione del cartone animato condensata in qualche ora. Platinum Games sa andare parecchio su di giri per quanto riguarda la spettacolarità, e l'ennesimo confronto tra Autobot e Decepticon saprà mandare in visibilio e lasciare a bocca aperta non solo gli amanti del marchio, ma anche quelli dei giochi d'azione, con alcuni momenti veramente pregevoli. L'unica stonatura va ricercata nelle trasformazioni di qualche eroe che, causa diritti, non è più il vecchio giaguaro di un tempo. Bumblebee non si trasforma in un maggiolino Volkswagen e Sideswipe non può più bullarsi di essere una Lamborghini Countach, rimpiazzando la carrozzeria della supercar più sexy degli anni Ottanta con quella di una generica auto sportiva. Anche Wheeljack abbandona l'iconica Lancia Stratos, pur conservando il tricolore sulla livrea e, per quei pochi attimi in cui appare, Drag Strip è ora una monoposto da Formula Uno qualsiasi, al posto di una Tyrrell P34. Va detto che i giochi Platinum danno il meglio ai livelli di difficoltà più alti, dove una mossa falsa può fare la differenza tra la vittoria o finire sotto i piedi di Menasor, il tutto mentre si limano combo e tempi per ambire ai punteggi più prestigiosi. Devastation non fa eccezione e infatti mi sto divertendo di più durante il secondo "giro", alla prese con una difficoltà che non fa sconti a nessuno e che finalmente dà senso alle tonnellate di oggetti, curativi e non, raccolti la prima volta e lasciati a ammuffire nell'inventario.

ESTETICAMENTE, QUESTO TRANSFORMERS È SQUISITAMENTE AUTENTICO

LETTURE CONSIGLIATE

Un po' come per Star Wars e altri brand di successo, il lore dei Transformers è stato ampliato da altri media. Il nostrano Guido Guidi è una leggenda a livello mondiale per quanto riguarda le illustrazioni dei robot Hasbro, ma se volete una lettura meno "giocattolosa" consiglio caldamente Last Stand of the Wreckers, una miniserie in cinque numeri scritta da Nick Roche e James Roberts: una storia che colpisce come un maglio d'acciaio sull'imprevedibilità della guerra e sulla morte che non guarda in faccia nessuno, buoni o cattivi che siano, oltre a dipingere Overlord, da sempre un cattivo secondario, come uno psicopatico genocida sin troppo credibile.

Uno sguardo al futuro.

COMMENTO

Se da piccolo mi avessero mostrato questo gioco, avrei venduto mia madre ai libici pur di averlo. Transformers: Devastation è un sogno a occhi aperti da cui, però, ci si sveglia piuttosto presto. La ricerca dell'arsenale perfetto e la sfida alle difficoltà più alte allungheranno l'esperienza per i fan delle cose belle, Transformers o giochi d'azione che siano, ma i difetti elencati nella recensione potrebbero fare la differenza per una buona fetta di utenti. Va però considerato che i due Bayonetta non esistono su PC, quindi vi consiglio prima o poi di dargli una possibilità se vi piacciono i titoli d'azione, perché da giocare è una bomba.

- ⊕ Sistema di combattimento più che solido, solidissimo
- ⊕ Presentazione audiovisiva magnifica
- ⊖ Campagna breve
- ⊖ Un po' di contenuti riciclati

VOTO [80]

A cura di Ivan "Kikko" Conte (kikko@thegamesmachine.it)

Low ▶ 22,99 € (stagione completa) ▶ Assente ▶ Assente ▶ Telltale Games ▶ telltalegames.com ▶ PEGI: 18+

TALES FROM THE BORDERLANDS

TGM SILVER AWARD

La serie di Telltale ambientata nel colorato e violento mondo di Borderlands si conclude col botto.

A un anno dal lancio del primo episodio, Zer0 Sum, siamo finalmente qui a commentare la quadratura del cerchio di Tales from the Borderlands, la graphic novel interattiva di Telltale (prodotta in multiplayer cooperativo con Gearbox) che si muove parallelamente alla serie "regolare". Se avete seguito fino a qui le vicende di Rhys, Fiona e compagni sapete che la situazione in cui abbiamo lasciato i nostri eroi alla fine del quarto episodio non era delle più rosee. Ovviamente, ciò che tutti ci aspettavamo da questo The Valut of the Traveller era che i nodi venissero definitivamente al pettine: così è, visto che al momento di godere dello splendido brano che accompagna i titoli di coda ogni storyline è compiutamente delineata, a prescindere dalle scelte fatte durante l'intera avventura. Scelte che, finalmente, hanno un peso importante anche dal punto di vista del gameplay, visto che in quest'ultimo capitolo vanno a inficiare il modo in cui si porta a casa l'ultima ora di gioco, con deviazioni e varianti che dipendono da come abbiamo sviluppato i rapporti interpersonali tra i personaggi sia nelle quattro puntate precedenti, sia nello scoppiettante incipit di The Vault of the Traveller.

A TUTTO TONDO

Mi fermo qui per quanto riguarda i contenuti, più che altro per non incorrere nel rischio spoiler nei confronti di coloro che non hanno ancora giocato quest'ultimo episodio o, peggio ancora, la stagione completa. È invece importante, in questa sede, tirare le somme sull'intera esperienza imbastita da Telltale, una software house artefice spesso di grandi cose, ma che talvolta perde per strada la bussola a causa del vizio di tenere il piede in più scarpe e sviluppare due (o anche tre) videogiochi in contemporanea. Il voto che vedete in calce a questa recensione veste alla perfezione tanto The Vault of the

LE SCELTE HANNO FINALMENTE UN PESO IMPORTANTE, ANCHE DAL PUNTO DI VISTA DEL GAMEPLAY

La situazione non è delle migliori. Proprio no.

Sasha si agghinda tutta per il gran finale. Per quanto mi riguarda, il miglior personaggio della serie.

I QTE abbondano, come da tradizione.

Testi lunghi e una manciata di secondi a disposizione. Se non sapete l'inglese, lasciate perdere.

IN TALES FROM THE BORDERLANDS ANCHE I ROBOT SONO TRATTEGGIATI CON UNA PERSONALITÀ BEN DEFINITA

Traveller quanto Tales from the Borderlands nel suo insieme. Al netto di alcuni cali di ritmo nelle fasi centrali della narrazione, per lo più concentrati nel secondo e – soprattutto - nel terzo episodio, lo scorrere degli eventi è sempre incalzante e alterna con sapienza certosina momenti di palpitazione emotiva ad altri di sguaiata goliardia. Il lore di Borderlands, dopotutto, ben si prestava all'operazione, seppur portasse in seno il rischio concreto di mettere troppa carne sul piatto del divertimento becero, relegando in un angolo gli approfondimenti più intimi dei protagonisti. E invece il lavoro di bilanciamento di Telltale è stato certosino e ci ha regalato alcuni personaggi da antologia, anche al di là di Rhys e Fiona. Penso ad esempio a Sasha, sorella di quest'ultima, che è l'attrice principale di molte scene emotivamente struggenti, ma anche a Vaughn o ad Athena, due figuri cui, per motivi diametralmente opposti, sono affidati momenti topici della storia. In Tales from the Borderlands perfino i robot sono tratteggiati con una personalità ben definita, e in alcuni momenti paiono "più umani degli umani", in una sorta di girotondo emotivo dove la carne si confonde col metallo. Insomma... qualsiasi siano i vostri gusti e il vostro carattere, nella Babele di umanità assortita che popola le terre di Pandora è facile troviate più di un personaggio col quale provare una forte empatia, a riprova del fatto che il lavoro di scrittura dietro a tutta la stagione è stato importante, e non si è limitato al semplice sfruttamento di una licenza nota.

THE CAT IS ON THE TABLE

Un peccato, di fronte a un quadro così luminoso, che la stagione non preveda alcun tipo di sottotitoli in italiano, anche perché l'inglese utilizzato non è sempre di facile comprensione, soprattutto quando intervengono sulla scena alcuni personaggi dalla lingua veloce come Jack il Bello e tocca selezionare la risposta più consona dovendo leggere diverse righe di testo in pochi secondi. Se non conoscete almeno decorosamente la lingua di Albione, c'è il forte rischio di fare le cose un po' a caso; non il massimo in un prodotto come questo, che punta buona parte delle sue fiches proprio sulle scelte e sui QTE, abbracciando più la filosofia delle graphic novel interattive che quella delle avventure grafiche vere e proprie. Sappiatelo, nel caso stiate ancora valutando l'acquisto dell'intera stagione.

NIENTE SEGUITO?

Bella domanda. Diciamo che in casa Telltale tutto tace in merito a un'eventuale seconda stagione, e quindi questo box rappresenta più una mia speranza, che la conferma di un qualsiasi rumor sull'argomento. Certo sarebbe uno spreco non spingere ulteriormente sull'acceleratore, visto il successo di critica e pubblico che Tales from the Borderlands ha ottenuto cammin facendo. Nel caso, se a qualcuno venisse in mente di aprire una petizione, beh... non manchi di farmelo sapere.

COMMENTO

La serie si chiude esattamente come si è aperta, ovvero con un episodio eccellente sotto tutti i punti di vista, e non che gli altri capitoli della stagione fossero da meno, se si esclude un evidente calo di ritmo nella parte centrale. Tales from the Borderlands è certamente la graphic novel interattiva meglio scritta di Telltale, grazie alla sua capacità di passare dalla commozione alla risata sguaiata. Peccato solo per l'assenza totale dell'italiano, che in alcuni casi può mettere in difficoltà anche chi l'inglese lo mastica decorosamente.

- ⊕ Ritmo sostenuto
- ⊕ Si ride e ci si commuove
- ⊕ Storia coerente
- ⊖ Niente sottotitoli in italiano

VOTO [88]

A cura di **Fabio "Drizzt" Di Felice** (drizzt@thegamesmachine.it)

Low ▶ 22,90 € (Stagione completa) ▶ Assente ▶ Assente ▶ Telltale Games ▶ telltalegames.com ▶ PEGI 12

MINECRAFT: STORY MODE

Tanto di cappello per il coraggio, ma Telltale riuscirà davvero a imbastire un racconto credibile basato sull'universo di Minecraft?

Dopo aver scritto storie assolutamente riuscite su serie a fumetti, serial televisivi di successo, saghe cinematografiche e videogiochi, Telltale decide di alzare l'asticella della sfida e tentare una di quelle imprese funamboliche: scrivere una storia su Minecraft. Una storia che abbia senso, intendo. Non sto qui a spiegarvi cos'è Minecraft, perché se non lo conoscete probabilmente state sfogliando questa rivista per puro caso. Rimettetela a posto, per favore, che non abbiamo molto altro da dirci. Se invece, come auspicabile, sapete di cosa stiamo parlando, allora è facile capire perché l'annuncio di questa ennesima serie targata Telltale abbia suscitato tanta ilarità nella comunità di videogiocatori. Minecraft è certamente un prodotto affascinante, che ha dalla sua intuizioni seminali per un certo genere survival e una mitologia interna molto forte, ma non ha il minimo accenno a una narrazione. Zero, nemmeno quello sciocco contesto che solitamente si dà al personaggio nei casi più disperati. È quindi lecito pensare che questa volta il talentuoso studio americano abbia tirato troppo la corda.

BASTA UN POCO DI ZUCCHERO!

L'unico modo per raccontare una storia basata sul mondo di Minecraft è prenderla sul ridere. Scrivere un soggetto drammatico, come quelli che caratterizzano le ultime produzioni Telltale, sarebbe stato non solo difficile, ma addirittura controproducente. L'avventura nel mondo quadratissimo di Mojang è da subito caratterizzata da toni leggeri, colorati e divertenti. Ingrana la marcia con un'efficacia tale da toglierti dalla faccia l'espressione dubbiosa in dieci secondi netti e sostituirla con un sorriso divertito. Questa splendida sensazione di giubilo parte da intuizioni squisite: l'intera interfaccia, identica a quella utilizzata in The Walking Dead o in Game of Thrones, è ripensata per assecondare lo stile grafico caratteristico

I toni diventano piuttosto epici in qualche situazione.

L'UNICO MODO PER RACCONTARE UNA STORIA BASATA SUL MONDO DI MINECRAFT È PRENDERLA SUL RIDERE

Il sistema di crafting è una versione molto semplificata di quello di Minecraft.

Reuben è la mascotte più bella del mondo!

Tutte le sequenze d'azione sono relegate ai classici QTE.

L'INCOGNITA È VEDERE QUANTO E COME STORY MODE SARÀ IN GRADO DI TENERCI INCOLLATI ALLA POLTRONA

del titolo, e la narrazione si apre lasciandoti entrare in un gruppo di amici che sembra uscito dai Goonies. Jesse (il protagonista), Axel e Olivia sono i classici sfigati che ogni anno cercano di aggiudicarsi il premio della competizione Endercon, assegnato a chi realizza la costruzione più interessante. La loro mascotte è Reuben, un maialino davvero espressivo che si dà il caso sia anche il miglior amico di Jesse. I quattro si dirigono alla gara, determinati a sconfiggere i nemici di sempre, gli Ocelots, ma proprio durante la fiera un imprevisto li spinge a separarsi e a riunirsi di fronte al solito, rocambolesco, equivalente dell'apocalisse che dovranno affrontare ricalcando le gesta degli eroi leggendari. Banalmente, Minecraft: Story Mode funziona perché funzionano i suoi siparietti comici, che siano le citazioni divertite a Rocky ed E.T. o gli scambi di battute a volte surreali e autoreferenziali tra i personaggi, o ancora le buffe espressioni di Reuben.
La scelta di un tono tanto frivolo regala al gioco un gusto decisamente diverso dalle altre produzioni di Telltale; di contro, l'altra faccia della medaglia è che manca del tutto la tensione che caratterizza, per esempio, Game of Thrones, dove il destino tragico dei personaggi è il vero e proprio motore dell'opera. Questo si traduce in un pathos altalenante, una progressione più rilassata dell'avventura, sostanzialmente nei canoni di durata di un qualsiasi episodio Telltale ma meno mordace e non altrettanto graffiante. La cosa si ripercuote in modo evidente nel secondo capitolo (uscito a pochi giorni dalla premiere) che è ben meno divertente e molto meno convincente: i siparietti comici cominciano a scricchiolare, e l'avventura perde la presa scivolosa che aveva all'inizio. Assembly Required dura un'ora soltanto, ed è un vero e proprio passo falso che mette a rischio l'intera serie.

I NUMERI DI MINECRAFT

Sapevate che Minecraft è il gioco con maggiori vendite per PC di tutti i tempi? Stiamo parlando di 21 milioni di copie vendute solo nell'edizione Mac e Windows. Una cifra impressionante, che è niente in confronto al resto della torta: Minecraft Pocket Edition è stato acquistato 30 milioni di volte (!!!) e la somma di tutti gli acquisti delle diverse piattaforme console è di 54 milioni di copie. Qualcuno ci ha scherzato su, osservando che esistono più copie di Minecraft in giro per il mondo che abitanti in Canada.

L'IMPULSO DELLA CREAZIONE

Sarebbe stato scorretto escludere da un prodotto targato Minecraft una delle caratteristiche più peculiari del titolo Mojang, ossia il sistema di crafting. Telltale, che ha all'attivo scrittori eccellenti, è riuscita a contestualizzare anche questo, semplificando il sistema quel tanto che basta a renderlo un'introduzione necessaria ma non frustrante per chi non conosce tutte le ricette del gioco a menadito. Il sistema di crafting, così come il ritmo più votato all'azione (comunque perlopiù affidata a QTE) chiude il cerchio sulla narrazione meno oppressiva di un titolo che, almeno idealmente, è una boccata di aria fresca. Specialmente in una produzione che si era incastrata in certi canoni ricorrenti che sembrava non poter abbandonare. L'incognita è vedere quanto e come sarà in grado di tenere incollati alla poltrona i giocatori senza le pesanti scelte morali che sono sempre state il piatto forte dei fratelloni più cinici. Già la seconda puntata è decisamente meno convincente della prima, e soffre per il fiato corto.

COMMENTO

Minecraft: Story mode è un divertissement che cerca di scavalcare alcuni degli ingombranti archetipi delle serie firmate Telltale. Ci riesce, in parte, grazie a una scrittura divertente e a un uso intelligente di certi elementi presi direttamente dalla mitologia del gioco di Mojang. Allo stesso tempo sembra difficile reggere una serie di cinque episodi su premesse tanto traballanti: la leggerezza di fondo si traduce in una mancanza di pathos che un po' ci spaventa, e i nostri timori sono confermati da un secondo episodio per nulla all'altezza del primo.

- ⊕ Divertente, leggero e piacevole
- ⊕ Integra con humor e intelligenza meccaniche del gioco originale
- ⊖ Non ha lo stesso pathos delle altre produzioni Telltale
- ⊖ Il secondo episodio è di poco conto

VOTO [65]

A cura di Majkol "Zaru" Robuschi (zaru@thegamesmachine.it)

Low ▶ 49,99 € ▶ Internet ▶ Assente ▶ Bandai Namco ▶ talesofgame.com ▶ PEGI 16

TALES OF ZESTIRIA

Bandai Namco festeggia il ventennale della sua serie J-RPG approdando per la prima volta su Steam.

Nonostante la grande popolarità in patria, la serie Tales of ha sempre faticato a farsi spazio nel cuore dei giocatori nostrani. D'altronde Hideo Baba, produttore della suddetta da quasi dieci anni, ribadisce da sempre di non essere minimamente interessato a venire incontro ai gusti dei "gaijin", quegli appassionati occidentali che solamente negli ultimi tempi hanno potuto contare sulla puntuale localizzazione degli episodi. Fortuna vuole che, esattamente come IL J-RPG Square Enix, anche l'universo manga del gioco di ruolo Bandai Namco goda di una struttura episodica stand alone, in cui ogni capitolo condivide con i predecessori solamente degli elementi ricorrenti ludici e cosmetici. Ciò fa sì che gli appassionati possano sentirsi sempre "a casa" nell'assistere alle tribolazioni dei giovani eroi, mentre i neofiti possano divertirsi senza correre il rischio di perdersi concetti per strada.

Sorey corrisponde a quell'ideale di protagonista ingenuotto e puro tanto caro all'immaginario adolescenziale giapponese.

TALES OF BIBLE

Tales of Zestiria non viene meno alla tradizione e si presenta fin da subito come un tipico episodio della serie, in cui un protagonista dai tratti quasi infantili e dall'inumana ingenuità è chiamato a salvare il creato dalla malignità che alberga nell'animo umano. Il viaggio intrapreso da Sorey, il volto principale, è inizialmente votato alla scoperta di un mondo sconfinato e da lui sconosciuto. Essendo stato cresciuto da entità ultraterrene chiamate serafini, normalmente invisibili agli occhi degli uomini, la curiosità e la personalità naif dell'eroe risultano credibili e al contempo rappresentano uno stratagemma perfetto per poter inscenare alcuni dei siparietti più buffi e riusciti nella storia recente della serie, senza però mancare di introdurre tutti quei dettagli dell'ambientazione altrimenti impossibili da trattare senza infrangere la sospensione dell'increduli-

TALES OF ZESTIRIA SI PRESENTA FIN DA SUBITO COME UN TIPICO EPISODIO DELLA SERIE

Le skits approfondiscono la caratterizzazione dei personaggi e ne mostrano gli aspetti più nascosti.

Alcune ambientazioni sono caratterizzare in modo talmente generico da risultare stucchevoli.

Alishia è forse uno dei personaggi più riusciti dell'intero cast, tanto da godere di un DLC dedicato.

LA SUPERFICIALITÀ DI ALCUNI PASSAGGI PIUTTOSTO IMPORTANTI E DRAMMATICI È DAVVERO INSPIEGABILE

tà. Unendo i propri sforzi a quelli di una gruppetto di comprimari soprannaturali e incrociando il cammino con quello di una principessa decaduta e di un'assassina con la sindrome di Mary Sue, ci si trova ben presto a seguire un racconto di formazione piuttosto banalotto e dallo sviluppo telefonato, che a tratti sembra fare il verso ad alcuni episodi biblici. Sorey è il prescelto (il cliché per eccellenza, oserei dire) a cui tutti si appellano con il nome di redentore, e il viaggio da lui intrapreso è votato alla ricerca di una "risposta" sul significato e sulla natura della figura del Messia. Un modo tutto sommato classico con cui raccontare un cammino verso una nuova consapevolezza, l'agognata età adulta in cui il target adolescenziale della serie può rispecchiarsi senza alcun problema.

MIGHTY MORPHIN TALES OF ZESTIRIA

Al di là delle banalità riscontrabili in alcune scene e dei riferimenti mitologici spiattellati senza alcun criterio, la storia soffre di un ritmo narrativo ai limiti del soporifero che rende le prime ore di gioco davvero blande e insipide. In particolare sono inspiegabili la totale mancanza di colpi di scena, l'assenza di un sensazione di gravità (nonostante l'avventura prenda vita in un universo dominato da una guerra imminente), così come la fastidiosa superficialità con cui vengono gestiti alcuni passaggi piuttosto importanti e drammatici, specie considerando la sensibilità che lo stesso team ha dimostrato nei prequel, ugualmente basati su tropi narrativi visti e rivisti, ma comunque impreziositi da sviluppi secondari inaspettatamente maturi. Tales of Zestiria si può invece definire senza alcuna remora una produzione dalla scarsa ambizione narrativa, salvata in corner da un cast di protagonisti deliziosi. Certo, per lo più intrappolati all'interno di schemi stereotipati talmente evidenti da mortificarne lo sviluppo, ma comunque efficacemente messi in scena nelle tante cinematiche che costellano la durata del gioco e le skits, le tradizionali scenette opzionali in cui le dinamiche sociali del gruppo esplodono in esilaranti dialoghi che nulla hanno da invidiare alle produzioni animate giapponesi degli ultimi anni.

Per quanto tecnicamente insignificanti, alcuni scorci denotano un accenno d'ambizione da parte dei level designer.

PIATTO COME LA CARTA DI UN MANGA

Nonostante il titolo fosse originariamente pensato per l'hardware PS3, il team di sviluppo non si è fatto alcun scrupolo nell'allargare a dismisura l'ampiezza delle mappe esplorabili, millantando per diverso tempo un'ispirazione open world. In realtà, in Tales of Zestiria di propriamente "open world" c'è davvero poco, e all'alba del 2015 (e dopo la pubblicazione di The Witcher 3) fa un po' sorridere vedere questo termine abbinato alle vuote e desolanti architetture dell'ultima fatica di Hideo Baba e soci. Il rinnovato accento verso la componente esplorativa è sicuramente giustificato dalla

UFOTABLE A GO-GO!

Gli inserti animati e le illustrazioni sono stati curati ancora una volta dallo studio d'animazione giapponese Ufotable (Fate/Zero, God Eater), che ha sostituito la veterana I.G. Production (Ghost in the Shell, Psycho-Pass) a partire da Tales of Xillia. Le sequenze anime sono tutte realizzate con grande cura, tanto che non stupisce l'esistenza di un corto animato, mandato in onda sulle emittenti televisive giapponesi in occasione del lancio, proprio dedicato alla prima parte dell'avventura di Sorey e soci. E con qualche modifica dei file è anche possibile ripristinare la canzone d'apertura omessa dalla versione console, "White Light" del gruppo giapponese Superfly, uno dei temi più energici e trascinanti che mi sia capitato di ascoltare in un J-RPG negli ultimi anni.

La risoluzione di alcuni episodi drammatici è poco credibile e spezza l'empatia con i protagonisti.

Il tema musicale dedicato a Zaveid composto da Go Shiina è una gioia per le orecchie.

TALES OF ORCHESTRA

Il commento musicale di Tales of Zestiria è uno dei migliori della serie. Le tipiche melodie martellanti tornano grazie a un Motoi Sakuraba (già visto anche nella serie Star Ocean e in Dark Souls) in ottima forma, qui affiancato dall'animo fusion di Go Shiina, artista già apprezzato in passato in Tales of Legendia e in alcuni brani che fanno da sfondo alle botte da orbi di Tekken. La possibilità di giocare beneficiando anche della doppia traccia audio inglese e giapponese non fa altro che aggiungere prestigio al già eccellente comparto sonoro.

UNA PRODUZIONE DALLA SCARSA AMBIZIONE NARRATIVA, MA SORRETTA DA UN CAST DI PROTAGONISTI DELIZIOSI

sua integrazione nel sistema di crescita dei protagonisti. Le ambientazioni, tanto vaste quanto artisticamente piatte (e rimanendo in ambito giapponese, Xenoblade Chronicles per Nintendo Wii ha dimostrato che non serve un polycount alto per creare un'ambientazione affascinante), sono disseminate di hotspot che ricompensano il giocatore con punti abilità e oggetti impiegabili per la crescita dei guerrieri. Allo stesso modo è possibile conseguire nuove tecniche di combattimento da sfoderare in battaglia e abilità passive, al punto tale che il canonico livello d'esperienza passa in secondo piano. Purtroppo, però, il level design non risulta quasi mai all'altezza delle aspettative: lo sviluppo verticale non è minimamente contemplato, la morfologia del territorio manca di complessità e anche quei pochi enigmi ambientali che si trovano qua e là risultano talmente elementari da essere ininfluenti. Quello che dovrebbe risultare un magico universo fantasy si svela presto essere una concatenazione di stanze vuote in cui l'unica sfida è rappresentata dal brancolare dei nemici.

MAJINKEN A MANETTA

Fiore all'occhiello della serie, il sistema di combattimento in tempo reale di Tales of Zestiria si rifà ancora una volta al tradizionale Linear Motion Battle System, eliminando tuttavia le tipiche arene e ambientando gli scontri direttamente sulla mappa

esplorata, senza alcun caricamento. Le logiche che muovono i fili degli scontri sono mutuate da Tales of Graces F, prequel pubblicato in esclusiva per PS3, e vedono l'utilizzo di tecniche di combattimento con una struttura di debolezze "sasso, carta, forbice". Ogni azione va a esaurire una barra che si ricarica col tempo o padroneggiando il sistema di schivate. Se nelle prime ore gli scontri possono sembrare fin troppo semplificati e guidati (anche a difficoltà alte), col prosieguo dell'avventura e la stratificazione di meccaniche aggiuntive, come la possibilità di fondere i protagonisti umani con i compagni serafini per sfruttarne l'affiliazione elementale, ci si trova di fronte a uno dei migliori

Nel caso non fosse chiaro, questo è uno dei cattivoni del gioco.

sistemi di battaglia concepiti per la serie. L'invito spassionato è comunque quello di alzare l'asticella della sfida selezionando un livello di difficoltà più alto di quello di default, per godere fin da subito di quelle finezze altrimenti riscontrabili solamente in occasione degli scontri con i boss.

L'ARMA PERFETTA

Il sistema di crescita degli eroi è per la prima volta nella serie decretato dalla somma di esplorazione, risultati delle battaglie e tanto tempo passato a fondere l'equipaggiamento presso i fabbri. Craftando armi e armature è possibile beneficiare di bonus addizionali, ma i meccanismi dietro a questo aspetto sono da assimilare solo con la pratica. Non sempre l'arma più recente è la scelta migliore, ma questo lo si impara dopo tanta fatica e sperimentazione.

SU STEAM COME SU CONSOLE

Come anticipato in apertura, Tales of Zestiria è nato su PlayStation 3 e nemmeno su quella piattaforma godeva di particolari meriti sul piano grafico. Come nella maggior parte delle produzioni nipponiche, la quasi totalità degli sforzi profusi sono stati investiti nella caratterizzazione del cast di protagonisti, ben animati e molto vicini alla resa grafica che ci si aspetterebbe guardando l'episodio di un serie anime, complice anche una regia delle scene molto vicina al medium. Se gli affascinanti ed espressivi eroi nati dal pennino di ben quattro character designer differenti riescono a difendersi piuttosto bene, il restante comparto tecnico rimane dominato da strutture poligonali degli ambienti che sembrano arrivare dalla generazione PS2 e da imperfezioni anacronistiche, come pop up degli elementi in lontananza anche selezionando il valore di draw distance più alto. La versione PC è praticamente indistinguibile dalla controparte PS4 anche massimizzando le opzioni grafiche a 1080p, beneficiando solo di qualche sottile miglioria in aspetti triviali, come la qualità delle ombre. Volendo il titolo può essere lanciato a 4K o downsamplato, e tuttavia, considerata la qualità grafica di base, non credo che le migliorie sarebbero tali da giustificare un'operazione simile: una produzione PS3 a basso budget rimane un gioco della scorsa generazione anche a 4K. Di contro, Tales of Zestiria regge benissimo anche su una configurazione non propriamente modernissima, riuscendo a rimanere inchiodato ai 30 fps anche sulla mia GTX 670. Ecco, questa cosa dei 30 fps è un po' indigesta, specie considerando la natura action del sistema di combattimento, ma Bandai Namco non ha voluto sentire ragioni, giustificando questo lock con motivi legati proprio al bilanciamento dell'esperienza di gioco durante le schermaglie. Essendo un titolo originario per console è consigliabile munirsi di Joypad, ma straordinariamente la software house giapponese si è ricordata di creare una mappatura dei comandi per mouse e tastiera piuttosto funzionale. A voi la scelta.

LA VERSIONE PC È DI FATTO INDISTINGUIBILE DALLA CONTROPARTE PS4

In Tales of Zestiria non c'è spazio per le tipiche storie d'amore tormentate dei J-RPG.

COMMENTO

Sbarcando su PC, Tales of Zestiria segna un nuovo traguardo per la serie in Occidente e festeggia i 20 anni del marchio con un cast di protagonisti davvero affiatato e una storia non propriamente delle migliori, ma comunque godibile, specie dai più giovani. Il successo dell'esperimento di Bandai Namco potrebbe decretare l'arrivo su PC della saga in gran spolvero, andando ad affiancare un catalogo di prodotti giapponesi sempre più ricco e variegato. Il prossimo appuntamento con Tales of su Steam è comunque fissato per il 2016, quando Tales of Symphonia approderà nel catalogo Valve.

- ⊕ Buon cast di protagonisti
- ⊕ Il sistema di combattimento è droga pura
- ⊖ Narrativamente non è il migliore esponente della serie Tales of...
- ⊖ Tecnicamente obsoleto

VOTO [70]

A cura di **Fabio "Drizzt" Di Felice** [drizzt@thegamesmachine.it]

Low ▶ 8,99 € ▶ Assente ▶ Assente ▶ Everything Unlimited Ltd. ▶ thebeginnersgui.de ▶ PEGI n.d.

TGM GOLD AWARD

THE BEGINNER'S GUIDE

Cosa significa dover affrontare un carico di aspettative che rischia di uccidere la tua creatività? Davey Wreden racconta Davey Wreden, la mente dietro The Stanley Parable.

Sentite questa storia: è il 2013 e la sfera indie è esplosa all'inseguimento del sogno perfetto, e cioè realizzare un survival che possa diventare il nuovo Minecraft. Le idee sono sempre quelle, riciclate fino allo sfinimento in decine di cloni senza una vera e propria anima, ma con gli occhioni pieni di speranza: massimo risultato con minimo sforzo. In questa sorta di brodo primordiale della creatività, proprio durante una corsa all'oro antitetica all'idea stessa di indipendenza, arriva sul mercato The Stanley Parable. Parlarvi di Stanley è ormai anacronistico, perché significherebbe raccontarvi un gioco che è stato analizzato oltre ogni dire (potete sempre recuperare la nostra lunghissima recensione pubblicata sul numero 303, ndkeiser), ma considerate che il suo geniale creatore, Davey Wreden, realizza una splendida metafora sul videogioco in un'opera così complessa e stratificata da mandare in visibilio una certa fetta di giocatori "colti", e soprattutto riesce a farlo in un modo unico e originale come non si era mai visto prima. Il mondo impazzisce per The Stanley Parable, e con tutte le ragioni del caso. Poi Wreden scompare. Sparisce per due anni ed è assurdo, in un mercato così spietato in grado di digerirti immediatamente dopo averti trangugiato, non avere nessuna notizia del presunto erede del suo capolavoro. Quando torna sulla scena, giusto un paio di mesi fa, ha una notizia incredibile: un nuovo gioco di cui si ha soltanto un titolo (The Beginner's Guide, per l'appunto) e una manciata di criptici screenshot. Ma la vera bomba è la data d'uscita: l'indomani. Il solito, teatrale, figlio di buona donna.

In questa stanza Coda conserva tutte le idee per giochi futuri.

DAVEY WREDEN REALIZZA UNA SPLENDIDA METAFORA SUL VIDEOGIOCO

Non serve molto per provocare inquietudine nel giocatore, no?

C'è un livello disseminato di commenti scritti dallo sviluppatore.

La prigione è il tema centrale di tutti i giochi.

DEBUTTARE CON THE STANLEY PARABLE SIGNIFICA LEGARSI UNA ENORME PALLA AL PIEDE

UNA SCOMODA EREDITÀ

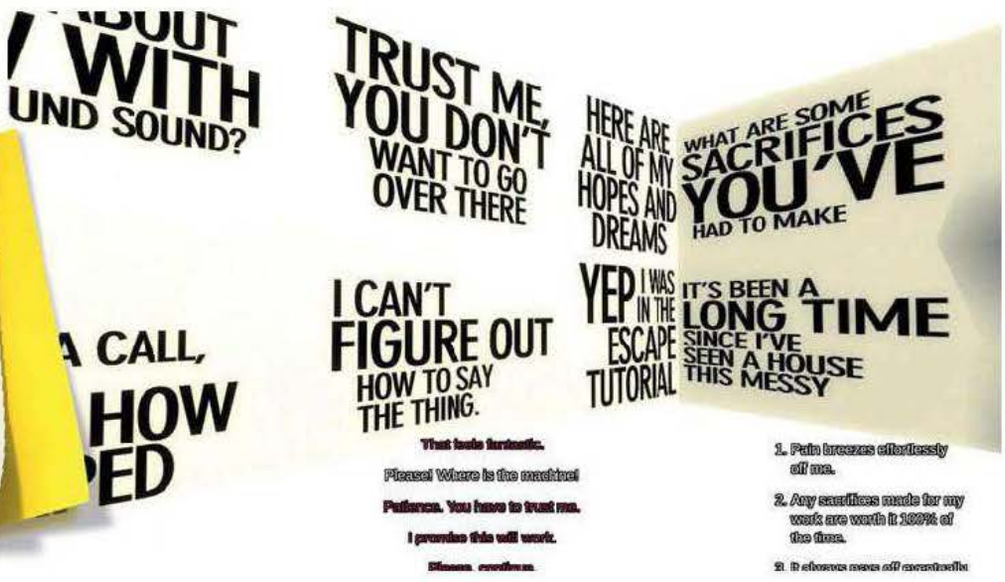
Mettiamola così: inventare The Stanley Parable significa legarsi una enorme palla al piede, specialmente quando si parla della tua opera di debutto, che quindi non arriva in seguito a un processo di maturazione percepito dal pubblico. Significa semplicemente che sei un fuoriclasse e che sei capace di tirare fuori dal cilindro qualcosa in grado di bucare il petto di chi ti sta davanti. D'altronde, sfidare lo standard comporta anche questo, e cioè caricare gli utenti di una serie di aspettative che poi, in qualche modo, devi affrontare. È difficile, se non impossibile, riuscire nell'impresa: è lecito aspettarsi da un artista tanto geniale un'opera che, come ha fatto in precedenza, riscriva in parte le regole di un genere (il "simulatore di passeggiate", "walking simulator", come viene chiamato in modo leggermente astioso dalla comunità di giocatori) che non aveva mai riscosso così tanto successo nel mercato.

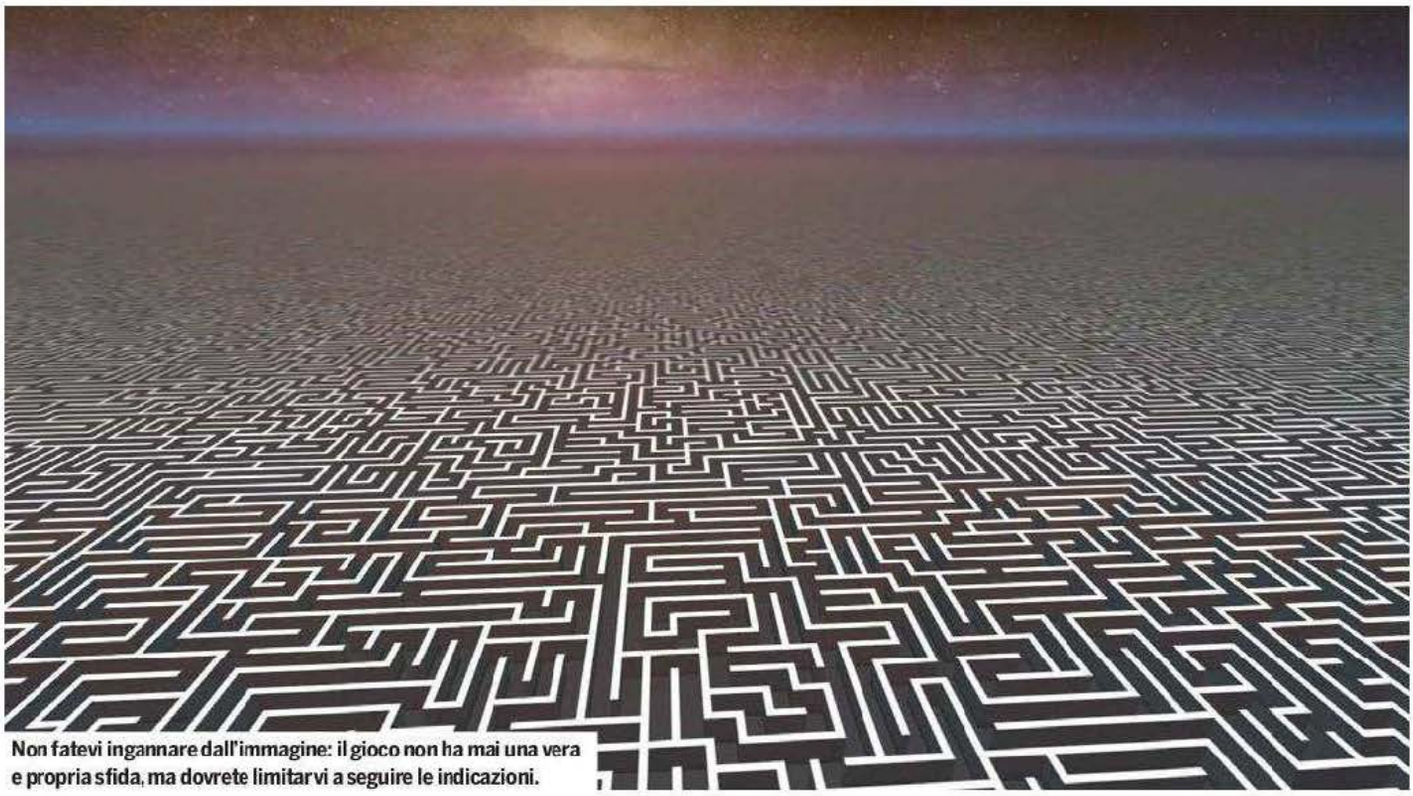
Ma cosa può inventare Wreden che non abbia già detto con Stanley? E soprattutto, questa sfida non rischia di influenzare negativamente il suo nuovo lavoro costringendolo a un confronto inutile? Tutte le risposte a queste domande confluiscono in The Beginner's Guide.

WREDEN RACCONTA

L'idea di The Beginner's Guide è molto semplice: Davey Wreden racconta la storia di Coda, un suo amico sviluppatore che ha lavorato su piccoli progetti dal 2009 al 2011. Questi frammenti di videogiochi non avevano però alcuno scopo divulgativo: potremmo dire che erano la semplice dimostrazione personale della forza che si cela dietro la creatività. Coda li programmava e li abbandonava quando era stanco di continuarli, giusto per assecondare il suo estro. Wreden però si mette in testa di aiutare Coda a far conoscere i suoi lavori, e The Beginner's Guide è la raccolta di questi gioielli tagliati in modo imperfetto e commentati da Wreden stesso. Il perché della scelta di mostrarci questi giochi è presto detto: lo sviluppatore vuole raccontarci la storia dell'amico attraverso le sue opere e, soprattutto, vuole aiutarlo a ritrovare la musa perduta, visto che Coda ha smesso di programmare ormai da quasi un lustro. I lavori che andremo a provare partono dai primi tentativi di realizzare mappe per Counter-Strike e, in un percorso di maturazione artistica, arrivano a rappresentazioni che hanno un gusto molto più forte. Wreden ci descrive Coda come profondamente paranoico, tormentato da incubi e suggestioni che hanno tutto il sapore della cinematografia bizzarra di David Lynch. Le rappresentazioni oniriche delle opere sono mondi oppressivi in cui il giocatore cerca di

Basti pensare ai Tale of Tales, che con il loro The Graveyard avevano scatenato le ire dei giocatori più tradizionali.





Non fatevi ingannare dall'immagine: il gioco non ha mai una vera e propria sfida, ma dovrete limitarvi a seguire le indicazioni.

fuggire da prigioni sempre più difficili da cui evadere: un livello in cui si può avanzare solo camminando all'indietro; le visioni apocalittiche di un professore universitario intento a tenere una lezione; un bosco, in piena notte, con un solo cartello piantato nel bel mezzo del nulla: "Stai uscendo..."; due persone intrappolate in un cottage sperduto in montagna, destinate a riordinare per sempre un salotto che viene scombinato da una qualche forza invisibile; uno strano macchinario che ha smesso di fare il suo lavoro e viene linciato dalla folla inferocita in un mondo distopico e spietato. L'atmosfera non è mai ironica come quella che animava The Stanley Parable: lì il motore di tutto era l'impotenza divertita e la sfida con la voce del creatore; qui l'obiettivo è costringere il giocatore a riconsiderare il suo ruolo.

L'ATMOSFERA NON È MAI IRONICA COME QUELLA CHE ANIMAVA THE STANLEY PARABLE: L'OBIETTIVO È COSTRINGERE IL GIOCATORE A PENSARE AL SUO RUOLO

La storia dei due tizi intrappolati in casa e costretti a rassettare tutto per sempre fa tanto "ansia da matrimonio", caro Davey...

LA FIGURA DELL'AUTORE NEL VIDEOGIOCO

È singolare il tempismo scelto per l'arrivo di The Beginner's Guide sul mercato. Un periodo storico in cui la figura dell'autore nel videogioco sta passando un momento travagliato. Mi riferisco ovviamente alla questione di Hideo Kojima, non solo per quanto riguarda l'abbandono di Konami, colmo di particolari e segreti che non avremo mai la fortuna di conoscere, ma anche in relazione al modo in cui il pubblico ha reagito al suo ultimo lavoro. Il ruolo dell'artista, in un mercato che muove numeri impressionanti come quelli dei giochi tripla A, è sempre dipendente dalla relazione col pubblico, basti pensare alle migliaia di petizioni nate per modificare il finale di MGSV, e al modo in cui una situazione simile ha già influenzato colossi come Mass Effect 3.

GUIDA ALL'UTILIZZO

Per immaginare The Beginner's Guide dovete tener presente la struttura di un biopic documentaristico: si racconta la persona attraverso le sua produzione, supponendo che nell'opera sia nascosta parte dell'anima di chi la crea. Questo porta a una considerazione piuttosto forte a proposito degli equilibri tra opera e creatore, derogando la prima a semplice estensione dell'artista. Eppure, chi ha avuto modo di giocare a The Stanley Parable sa quanto Wreden ami essere contraddittorio all'interno dei propri lavori: il suo debutto era tutto basato sull'idea di lasciare al giocatore l'impressione di poter sconfiggere un codice scritto proprio con quello scopo e, con un gioco di prestigio, trasformava la scelta in una non-scelta. Qui la cosa assume carattere grottesco nel momento in cui Wreden altera la prospettiva tra opera, creatore e fruitore, chiamando in causa con un certo garbo persino le idee rivoluzionare del teorico letterario Roland Barthes. The Stanley Parable, nella sua

La macchina che ha smesso di funzionare. Uno dei momenti più belli di The Beginner's Guide.

Il palcoscenico è teatro di una delle scene più interessanti del gioco.

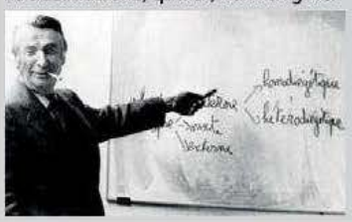
stratificazione, era portatore di un'idea semplice e pestifera: ci illudiamo di avere libertà in un mondo (quello virtuale, ma anche quello di tutti i giorni) che ci ha in pugno proprio grazie a questa illusione. Il nuovo lavoro di Wreden è più sottile e meno immediato, anche per via di una serie di ribaltamenti del canovaccio tali da scardinare da un momento all'altro tutto quello che costruisce nell'ora e mezza necessaria a portarlo a termine. Da un certo punto di vista è una rappresentazione significativa di cosa sia il famigerato blocco dello scrittore per uno sviluppatore di videogiochi, e del rapporto di amore e odio con la pagina bianca, ma ci mette comunque poco a fare il giro e imporre un altro passo. In quel momento, come un cagnaccio rabbioso, Wreden aggredisce la convinzione che l'opera d'arte debba essere per forza orientata all'utente finale e inserita in un quadro che è quello del consumo di massa del sistema capitalistico. The Beginner's Guide è un urlo contro l'ingabbiamento dell'arte in certi standard di leggibilità e semplicità d'approccio: il suo valore non si misura dal voto su Metacritic, né dipende dal numero di copie che vende. Il secondo tempo di Davey Wreden è invece un atto d'amore verso la creatività in sé: un inno al concetto di libertà nell'arte da sempre anarchica, fuori dagli schemi, a volte a braccetto con la follia. Quello che The Beginner's Guide suggerisce è che a volte essere un artista significa riuscire a compiacere un bisogno più intimo, personale, un impulso di creazione fine a se stessa. E sembra rispondere a tutte quelle voci che chiedevano un bis di The Stanley Parable, nel modo che ci si aspetterebbe da un genio folle e compiaciuto come lui: con un dito medio alzato.

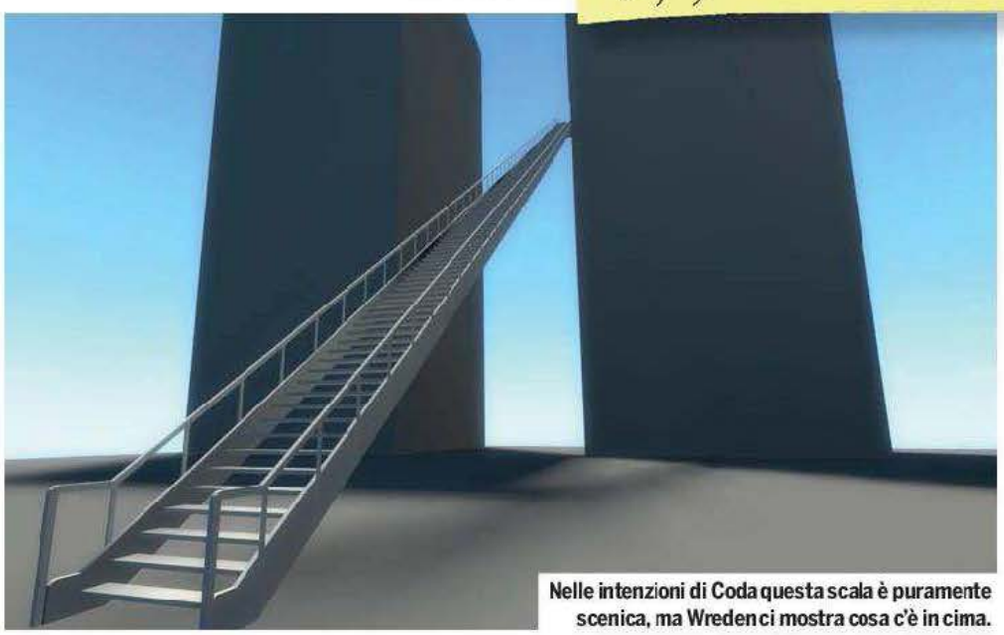
WREDEN ALTERA LA PROSPETTIVA TRA OPERA, CREATORE E FRUITORE

È sorprendente vedere come il foglio bianco di uno sviluppatore sia tutt'altro che bianco quanto piuttosto infestato da figure ricorrenti.

LA MORTE DELL'AUTORE

Roland Barthes è uno dei teorici letterari più importanti della storia. In un suo breve saggio, nel 1968, ipotizzò "La morte dell'autore", ovvero l'esclusione della figura autoriale nello studio di un'opera. Barthes spiegò la sua posizione dicendo di non poter accettare che un'opera fosse semplicemente la confessione del suo autore, e che non intendeva dar peso a particolari esterni dallo scritto. Inoltre ripensò alla figura del lettore, demandando a lui il luogo in cui si produce senso nel testo. La destinazione, quindi, non l'origine.





Nelle intenzioni di Coda questa scala è puramente scenica, ma Wreden ci mostra cosa c'è in cima.

COMMENTO

The Beginner's Guide non è un gioco per tutti, così come non lo era The Stanley Parable. È un'opera adatta a chi ha una concezione aperta del videogioco, a chi non si aspetta solo il corridoio in cui massacrare a colpi di fucile il mostro di turno, ma sa anzi guardare al di là cercando in un prodotto del genere una profondità che non ha niente da invidiare a un'ottima lezione di teoria letteraria. Forse il medium comincia a essere maturo per poter permettere la distribuzione di un lavoro del genere, davvero importante per chi ha intenzione di sviluppare una certa cultura dell'espressione nel videogioco. Personalmente resto sempre a bocca aperta davanti alla lucidità e alla sagacia delle provocazioni di questo genio.

- ⊕ È unico, non c'è niente di simile
- ⊕ Intelligente, graffiante e profondo
- ⊕ Perfettamente stratificato, funziona su tanti livelli
- ⊖ È orientato a una nicchia

VOTO [90]

A cura di Davide "Shea" Mancini (shea.ak@thegamesmachine.it)

Mid ▶ 39,99 € ▶ Internet ▶ Completa ▶ Kylotonn Racing Games/Bigben Interactive ▶ wrcthegame.com ▶ PEGI 3

WRC 5

Di WRC 5 custodirò sempre nel mio cuore la voce metallica del copilota che, con la stessa verve di chi legge "2 destra", mi dice: "Uuuh. È stato rischioso. Ahia. Stai bene?"

Al di là delle somiglianze con il "gaah" di Gaburri, la performance dettagliata ma senz'anima del navigatore riassume l'intera esperienza di WRC 5: un gioco che, per reinventare la ruota dopo il passaggio di consegne della licenza, finisce per arrivare sul mercato con tante buone idee realizzate in maniera non ottimale.

RICOMINCIO DA CINQUE

Dopo gli altemi esiti degli episodi firmati Milestone, con la software house milanese impegnata sul promettentissimo Sebastien Loeb Rally EVO, la licenza ufficiale del mondiale Rally è finita nelle mani di Kylotonn Games, sviluppatori francesi famosi, loro malgrado, per il remake non esemplare di Speedball 2. L'avvicendamento significa un cambiamento radicale per il gioco, la cui continuità con il passato è rappresentata solo dal titolo e, ovviamente, dalla manifestazione simulata, visto che per il resto si tratta di un vero e proprio reboot. WRC 5 è sicuramente in linea con la nuova comunicazione della FIA riguardo il rally, che negli ultimi tempi è tornato in auge sia televisivamente che in termini di marketing, grazie a un coverage migliore e a diverse iniziative sulla sicurezza sponsorizzate da federazione e piloti. Il gioco di Kylotonn Games, in quest'ottica, si configura come un titolo per tutti, con un modello di guida ad ampio raggio che vuole essere accessibile, divertente, ma restituire le caratteristiche più importanti della disciplina che derapa tra asfalto e sterrato. Il risultato, pad alla mano, è coerente con l'obiettivo e, grazie a qualche opzione di personalizzazione, tutti

Il rally di Sardegna in tutto il suo cocente splendore.

IL MODELLO DI GUIDA VUOL ESSERE ACCESSIBILE E DIVERTENTE

Gli interni delle auto non ce la fanno, purtroppo.

In questa curva testavo la fisica e il sistema di danni. Benissimo, tra l'altro.

La neve e il ghiaccio sono le uniche superfici su cui si avverte davvero la differenza di grip.

possono trovare il proprio compromesso ideale tra arcade e simulazione, fuorché gli appassionati di rally. Mi spiego meglio: il titolo di Kylotonn Games, a differenza di quanto accadeva negli anni scorsi, ha un concorrente agguerrito come il già disponibile DiRT, che il rally lo simula per davvero, e la nuova IP Milestone sembra seguire Codemasters in scia; per questo motivo, l'arrivo sul mercato di un simcade leggero a tema rallystico che, neanche se spinto al massimo del realismo possibile, arrivi a trasmettere il vero feeling di una disciplina difficilissima da raccontare in via digitale, è abbastanza interlocutorio. A fronte dell'ottima accessibilità infatti, i problemi si notano sulla lunga distanza: le diverse superfici non sono così differenti (neve a parte) e durante la classica carriera si avverte una certa monotonia nello stile di guida delle vetture, con cambi significativi di nervosismo e di trazione solo tra una categoria e l'altra.

FRENO A MANO TIRATO

Una volta messo a tacere il Kubica che è in me, però, WRC 5 non è un titolo malvagio, preso per quel che è, ma si fa portatore di diverse idee interessanti che possono rappresentare la base per le edizioni future. In primis, la licenza è sfruttata bene per ciò che concerne la realizzazione delle tappe, sempre belle e intriganti, nonché l'integrazione dei regolamenti riguardo i power stage e la riparazione dell'auto con tempo limite. Era dai tempi del primo Colin McRae che non perdevo tempo a decidere cosa aggiustare e, complice un sistema di danni che funziona soprattutto in termini meccanici, devo ammettere che si corre sempre con estremo raziocinio e, in questo, il motore fisico se la cava egregiamente. Buone notizie arrivano anche dall'online, dove i server rispondono bene soprattutto sulle interessanti e piacevoli sfide asincrone. Purtroppo, però, nonostante le buone intuizioni e il modello di guida leggero ma con ottime idee, dove WRC 5 non riesce proprio a lasciare il segno è sotto il profilo tecnico: pur liberandosi del pachidermico engine che muoveva le produzioni passate. Il lavoro di Kylotonn Games si dimostra semplicemente un buon compitino, pulito ed essenziale quanto basta, ma terribilmente penalizzato dalle esigenze multipiattaforma e cross-gen del titolo. E così, si finisce per guidare per tappe interessanti immerse in scenari un po' vuoti e desolanti, per giunta su vetture che pur rispecchiando le controparti reali, non brillano certo per dettagli, personalità e rombo di motore graffiante.

SOTTO IL PROFILO TECNICO, WRC 5 NON RIESCE PROPRIO A LASCIARE IL SEGNO

IO HO IL VOLANTE BELLISSIMO! MI SPIACE!

La superficialità della realizzazione di WRC 5 è testimoniata da un paradosso davvero curioso. Il gioco non supporta la maggior parte dei volanti "moderni" di fascia medio-alta: dai "comuni" G25 e G27 di Logitech fino all'ultimo arrivato della famiglia, il G29. Ovviamente, risulta impossibile configurare anche pedaliere Fanatec e qualunque altro dispositivo del genere. Certo, il modello di guida è tarato prettamente sul joypad, però...

La scuola guida è molto utile per prendere confidenza col rally.

COMMENTO

WRC 5 per certi versi si fa anche preferire ai vecchi episodi della serie, ma resta un compitino abbastanza anonimo e privo di personalità. L'idea di rendere il rally accessibile a tutti è supportata da (alcune) buone idee e poco altro, visto che la realizzazione tecnica sottotono e una certa superficialità di fondo sulla lunga fanno perdere l'interesse per il gioco. I neofiti possono trovarlo interessante per via della dolcezza del modello di guida, mentre gli appassionati farebbero bene a rivolgersi a DiRT o aspettare Seba Loeb.

- ⊕ Bel track design
- ⊕ Buone idee...
- ⊖ ... mal supportate tecnicamente
- ⊖ Sulla lunga piatto

VOTO [70]

A cura di **Mario Baccigalupi** (secondvariety@thegamesmachine.it)

High ▶ 9,99 € ▶ Assente ▶ Testi ▶ CD Projekt Red ▶ thewitcher.com ▶ PEGI 18+

TGM GOLD AWARD

THE WITCHER 3: WILD HUNT HEARTS OF STONE

Un'espansione poderosa a un prezzo irrisorio, con una storia eccellente, un sacco di contenuti e diverse migliorie tecniche. Si fa fatica ad aggiungere altro.

Il pacchetto Cuori di Pietra è una nuova, clamorosa prova di forza da parte di CD Projekt RED. Durante l'anno abbiamo già messo le mani su ben quindici DLC gratuiti, con quest ed elementi di personalizzazione, ed ecco che la parola data dallo sviluppatore viene mantenuta anche con la prima espansione a pagamento: alla prova dei fatti la nuova avventura va addirittura oltre la longevità prevista (le dieci ore dichiarate sono appena sufficienti per la quest principale), e risulta generosamente affiancata da migliorie per l'equipaggiamento avanzato, da diverse imprese secondarie e da un nuovo e sorprendente boost tecnico. Ma dico io, si può essere così spocchiosi?

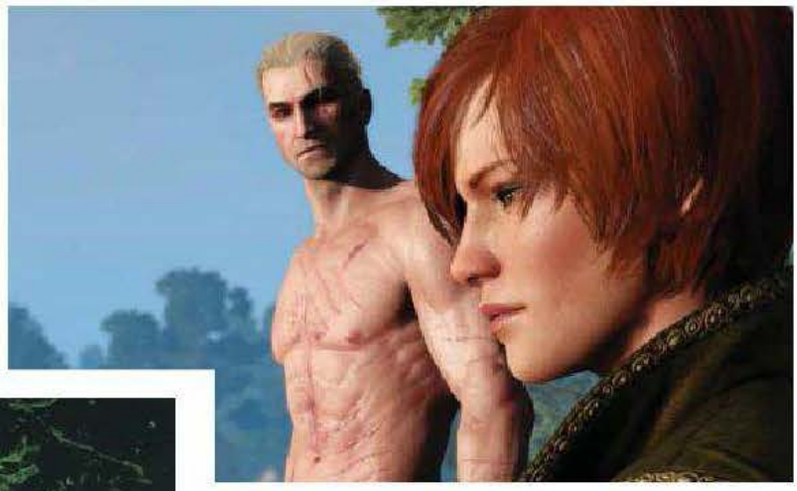
Ho iniziato il DLC con un personaggio di livello 32, e non è stata comunque una passeggiata.

DOLENTE IMMORTALITÀ

Quanto detto avrebbe poco valore, naturalmente, senza il sostegno della qualità. Le cose belle di Cuori di Pietra passano ancora una volta da eccellenti dialoghi, personaggi memorabili e da una trama profonda, nobilitando la parte ludica con un grado di sfida rivolto senza tentennamenti agli eroi di alto livello (già al trentesimo faticherete parecchio). Rincontrerete il misterioso Maestro degli Specchi, Gaunter O'Dimm, e farete la conoscenza del complessissimo Olgierd von Everec, anti-eroe (più che semplice villain) circondato da una potente aura maledetta, attraverso una caccia al mostro che aprirà la strada a un intreccio ben più complesso, pieno di ostici boss e di motivi per approfondire il racconto: animali parlanti, streghe e spettri ispirati a fiabe e leggende europee continuano ad affiancare Geralt, quasi a fornirgli un background che va al di là del suo stesso mondo, insie-

RINCONTRERETE IL MISTERIOSO GAUNTER O'DIMM, E FARETE LA CONOSCENZA DEL COMPLESSISSIMO OLGIERD VON EVEREC

Il mio passatempo preferito.



Giunti a questo punto, abituati ai DLC per altri giochi, abbiamo quasi avuto paura che l'espansione fosse finita. E invece...

NELLA CACCIA SI VANNO A INTRECCIARE OSTICI BOSS E APPROFONDIMENTI DEL RACCONTO

me alla maturità delle tematiche e a una linea di demarcazione morale mai netta o risaputa, all'interno della quale bisogna saper ascoltare e chiedere, prima di poter davvero giudicare. Non manca una pulzella a cui rivolgere le nostre attenzioni, la bella e ben nota Shani, nel corso di missioni in cui approfondire la sua conoscenza e quella di nuovi, spassosissimi personaggi. E non preoccupatevi: questo non è uno di quegli ARPG in cui le donne hanno le percezioni extrasensoriali, come in Mass Effect, incupendosi magicamente dopo qualsiasi nostra scappatella. Il vostro rapporto con Yennifer (o con Triss) è al sicuro.

I SEGRETI DI NOVINGRAD

Per dovere di correttezza va detto che Cuori di Pietra non amplia la "geografia" del gioco base, e tuttavia trova il modo di espanderlo anche sotto il profilo degli scorci visivi e degli spazi giocabili (lasciamo a voi il piacere di scoprire come). Le quest principali ci portano in zone e percorsi ripopolati da nemici di alto livello (alcuni nuovi, come gli schifosi e potenti ragnazzi), generalmente intorno alla zona di Novingrad, e tutto si intreccia magnificamente anche con le avventure secondarie, con i nuovi contratti e con l'inedito sistema di potenziamento, introdotto da specifici NPC e missioni dedicate: in pratica, le rune e i glifi possono ora venir associati in apposite formule per armi di livello trenta o superiore, in particolare quelle con tre socket per le pietre, così da renderle ancora più potenti e durevoli. Al solito, il sistema è molto rigoroso nel far corrispondere ai bonus, magari al recupero dell'adrenalina o della vitalità, svantaggi altrettanto precisi da tenere doverosamente in conto. In The Witcher 3 non si regala niente.

LA TASSA PIÙ BELLA DEL MONDO

Prima di lasciarvi al commento, e magari al giubilante box tecnico, voglio segnalarvi un piccolo ma gustosissimo easter egg, a testimonianza non solo della preparazione tecnica degli sviluppatori, ma anche della loro sagacia: la sequenza si palesa solo per i giocatori che hanno sfruttato determinati glitch ed exploit del gioco, e consiste in un esattore delle tasse che chiede conto a Geralt delle sue furberie. A me non è successo, ad esempio, giusto perché sono un giocatore noiosamente onesto.

MIGLIORARE L'ECCELLENZA

A parità di risoluzione ed effetti attivati, Cuori di Tenebra sembra aver portato con sé anche un robusto boost tecnico: la fluidità è mediamente migliorata di una decina di frame, e mi ha permesso di portare su Ultra alcuni degli effetti lasciati una tacca sotto, come la densità di vegetazione, e di attivare un minimo di Nvidia Hairworks per le chiome dei personaggi (su una 780 GTX). Sul fronte strettamente funzionale, invece, sono da salutare positivamente i ritocchi ad alcune interfacce, insieme alla nuova opzione per confrontare le formule con gli inventari dei negozi.

COMMENTO

Prendete tranquillamente il voto come un piccolo ritocco al giudizio su TW3: l'espansione Cuori di Pietra riesce a mantenere e in alcuni casi a potenziare le già incredibili qualità del gioco, grazie a uno stuolo di ottimi personaggi, a boss ben progettati e a un nuovo lavoro di ottimizzazione sulla componente tecnica, accanto alla solita e graditissima maturità del racconto. Anche le aggiunte minori risultano convincenti, e tutto si appoggia su un impianto visivo ormai a prova di bomba, ulteriormente rinforzato nel framerate e nella presentazione dei contenuti. Davvero non avremmo osato chiedere di più.

- ⊕ Eccellente main quest
- ⊕ Boss e combattimenti in quantità
- ⊕ Longevo e vario
- ⊖ L'attesa per Cyberpunk 2077 non mi fa dormire la notte

VOTO [94]

A cura di Paolo "Paolone" Besser (paolone@thegamesmachine.it)

Low ▶ 39,99 € ▶ Assente ▶ Assente ▶ Animation Arts/Deep Silver ▶ animationarts.de ▶ PEGI 16

LOST HORIZON 2

Fenton Paddock torna sui nostri monitor a cinque anni di distanza dalla sua prima avventura, ma è invecchiato almeno quattro volte tanto!

Lost Horizon fu una piacevole avventura del 2010, realizzata dagli stessi autori della saga Secret Files e, come tale, molto simile per qualità e impostazione generale. Il primo episodio uscì quasi in sordina ma divenne immediatamente un classico fra gli amanti del genere, vuoi per l'ottima sceneggiatura scritta dall'autrice Claudia Kern, vuoi per l'impeccabile dettaglio grafico, vuoi per gli enigmi che erano proprio piacevoli da risolvere. Ci metteva nei panni di Fenton Paddock, una sorta di Indiana Jones alle prese con degli antichi artefatti di cui i nazisti avevano bisogno per conquistare il mondo. E, come scoprirà adesso il nostro avventuriero, non soltanto loro.

Come in Dragon's Lair e Space Ace, ci ritroviamo a pigiare il tasto giusto al momento giusto. Innovativo? Meh!

ARRIVA LA GUERRA FREDDA

Il nuovo capitolo della serie ha luogo una decina d'anni dopo la Seconda Guerra Mondiale. La Germania è ormai divisa in due e lo stesso si può dire anche per il resto del mondo, polarizzato in due blocchi contrapposti che si guardano con sempre maggiore diffidenza. Per un'incredibile sequela di improbabili coincidenze, Gwen Paddock, figlia adolescente di Fenton, si trova invischiata in un'altrettanto impossibile storia di spie, omicidi e furti di manufatti antichi che, già bramati in passato dai nazisti, ora fanno gola ai sovietici. Nel tentativo di recuperare sua figlia, Fenton Paddock si troverà suo malgrado costretto a salvare il mondo, avvalendosi dell'aiuto di Anna, un'affascinante cacciatrice di nazi, e pure di sua figlia, con cui giocheremo direttamente alcune sezioni dell'avventura. I tre personaggi infatti hanno i loro punti di forza unici: Fenton ha una fortuna sfacciata, Anna è coraggiosissima e determinata, Gwen può sfruttare la sua giovane età per passare attraverso cunicoli troppo stretti per gli altri. E, soprattutto, ha due "mani di velluto" che farebbero invidia anche ad Adriano Celentano nell'omonimo film.

PIÙ SERI!

Lost Horizon 2 rinuncia a qualsiasi forma di umorismo e di autoironia, per immergerci in una storia drammatica, ricca di tensione e di omicidi a sangue freddo. Non siamo naturalmente ai livelli di un Dead Synchronicity (per carità!), ma in alcune sezioni la suspense è palpabile. Secondo l'umile parere di chi scrive, non è necessario infarcire ogni avventura grafica di battute forzate o fuori

DUE PUNTI DI FORZA SONO LE OTTIME COLONNE SONORE E IL VOICEOVER DEI PROTAGONISTI

Un clic del tasto destro del mouse mostra immediatamente tutti gli hot spot.

In fondo non è vero che manca l'humour. Solo che è, diciamo così, un po' nero.

Una delle simpatiche fasi stealth: lo scopo è muoversi senza farsi vedere dai cattivi.

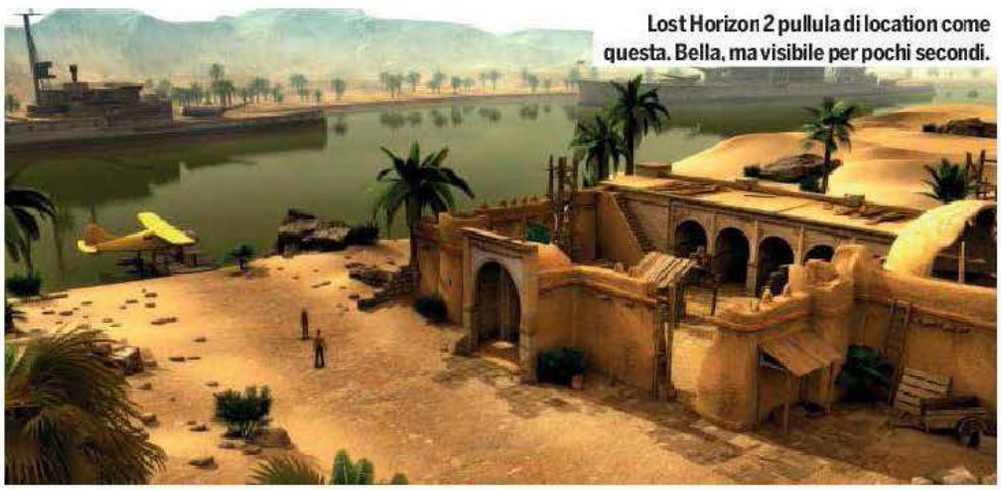
luogo. Di fronte a un seguito oggettivamente più serioso, tuttavia, qualche estimatore del primo episodio potrebbe sentirsi un po' amareggiato. Fenton, del resto, ha vent'anni in più sul groppone, ha una figlia, sente – a dire il vero un po' all'improvviso – il peso dei suoi doveri paterni e pure Anna, sua controparte femminile, ha una storia travagliata alle spalle: di spazi di manovra per le risate, insomma, quasi non ce n'erano, e forse è meglio così.

UN SALISCENDI TECNICO

Ciò che invece lascia davvero perplessi è la realizzazione tecnica, nel suo complesso. Non ci sono bug bloccanti, per fortuna; tuttavia, alle sontuose schermate in 3D, ricchissime di colore e di dettaglio, si alternano le animazioni claudicanti dei personaggi e i filmati di riempimento a bassa risoluzione, sfocatissimi già a 1366x768 pixel (immaginatevi quindi la resa in Full HD!), con il poco invidiabile risultato di far apparire l'intero gioco un passo indietro rispetto al suo predecessore. Ed è un peccato, perché Lost Horizon 2 mette a disposizione davvero tante, tantissime location di altissima qualità, spesso destinate a una brevissima apparizione: giorni interi di lavoro degli artisti che, durante il gameplay, appaiono solo per pochi secondi. Un po' come scritturare Leonardo di Caprio per un film e poi fargli fare soltanto "ciao" con la manina. Tutto questo lavoro si percepisce ma si paga, e pure salato: 40 euro sono un prezzo da tripla A, che richiede una contropartita eccellente sotto ogni punto di vista. E ci prova, Lost Horizon 2, a essere innovativo. Ci prova con le splendide location animate (le foglie degli alberi mosse dal vento, il mare increspato dalle onde lasciano a bocca spalancata!). Ci prova inserendo delle brevi sezioni stealth, riesumando addirittura la logica dei lasergame in alcuni filmati.

LH2 PROVA A ESSERE INNOVATIVO, MA LO FA CON IDEE VECCHIE COME I FILMATI INTERATTIVI DEI LASER GAME

Ma fallisce. Principalmente perché, nel tentativo di dare una difficoltà ai suoi enigmi, finisce per esagerare. Per esempio quando, senza alcun apparente motivo, ci obbliga a fissare due borse di plastica a mo' di palloni aerostatici a due edifici in una foresta, solo per trovare un punto già perfettamente segnato sulla mappa. Pregevole, per chi ha fretta, l'idea di integrare la soluzione direttamente nel gioco, anche se più che un aiuto insperato, alle volte, sembra essere davvero l'unico sistema per capire cosa sia necessario fare. Indubbiamente il livello di sfida è alto, la storia è pregevole e i personaggi hanno tutti il loro carisma, ma forse conveniva disegnare qualche locazione in meno e fare più attenzione al gioco in sé. Ottime, invece, le musiche e il voiceover in inglese, anche se (a mio parere) la voce di Gwen è davvero irritante.


Lost Horizon 2 pullula di location come questa. Bella, ma visibile per pochi secondi.

COMMENTO

Lost Horizon 2 è, nel complesso, un'avventura più che discreta che ha solo tre difetti evidenti: il prezzo, l'incapacità di restituire all'acquirente la sensazione di aver speso bene tutti quei soldi e la realizzazione, troppo frettolosa per le ambizioni iniziali. È proprio nei dettagli che si perde, ed è un vero peccato. Perché se gli enigmi fossero stati tarati un po' meglio, le animazioni fossero state più curate e i filmati non fossero stati così sfocati, ora saremmo tutti qui a gridare al capolavoro.

- ⊕ Storia e personaggi interessanti
- ⊕ Musiche e voiceover (in inglese) di ottima fattura
- ⊕ Tante, tantissime location da apprezzare
- ⊖ Realizzazione tecnica migliorabile

VOTO [78]

A cura di **Marco "Astro" Tassani** (astrotasso@thegamesmachine.it)

Low ▶ 27,99 € ▶ Assente ▶ Assente ▶ Iron Tower Studio ▶ irontowerstudio.com ▶ PEGI n.d.

TGM BRONZE AWARD

AGE OF DECADENCE

"Est modus in rebus, sunt certi denique fines, quos ultra citraque nequit consistere rectum" - Frase latina a caso trovata su internet

Ebbenesì, amici miei: Age of Decadence è uscito ufficialmente. "Estic...osa me ne importa?", risponderanno giustamente molti di voi, ma gli appassionati di giochi di ruolo duri e puri potrebbero emettere un lieve grido di sorpresa, misto a eccitazione. Dopo ben undici anni di travagliato lavoro, rallentamenti biblici e modifiche infinite durante i due anni di Accesso Anticipato, il titolo Iron Tower Studio, piccolo team guidato dal signor Vince D. Weller, è apparso sulla pagina principale di Steam, al pari di una visione mistica sulla Roma-L'Aquila. Il motivo di tale euforia è presto detto: l'opera innanzi a cui ci troviamo è un concentrato di cattiveria, lunghissimi testi e difficili scelte morali da compiere, in cui l'unica cosa da tenere sempre a mente è che il nostro Avatar non è il solito eroe dai strabilianti poteri, ma l'ultima ruota del carro in una società decadente e corrotta. Essere la pedina sacrificale di turno non è mai stato così appagante come oggi.

I SOPRAVVISSUTI ALL'OLOCAUSTO HANNO INSTAURATO UNA SOCIETÀ SIMILE ALL'IMPERO ROMANO

TU QUOQUE

Cominciamo con le dovute presentazioni: il mondo è a un passo dal collasso e in un oscuro universo post-apocalittico le ultime città civilizzate ancora in piedi lottano tra loro per una futile supremazia politica ed economica, il tutto mentre antiche profezie e religioni dimenticate preannunciano un futuro tutt'altro che roseo. Un background come questo sarebbe già più che sufficiente per mandare in brodo di giuggiole il sottoscritto, ma gli Iron Tower han fatto molto di più: i sopravvissuti all'olocausto hanno instaurato una società in tutto e per tutto simile all'Antico Impero Romano, con tanto di centurioni, senatori e storici particolarmente ferrati su arcaiche leggende quali l'elettricità e i motori a scoppio... ditemi voi come potrebbe non scoccare l'amore verso un titolo del ge-

Certe usanze non cambiano mai.

La creazione del personaggio è la parte più traumatica del gioco.

Benvenuti nel 2001.

Perché non attaccare un villaggio in cambio di facili monete? Facile: perché rischiamo di crepare.

AGE OF DECADENCE È CONCEPITO PER ESSERE RIGIOCATO PIÙ VOLTE, CON DIVERSI PROTAGONISTI

nere! Tale puro sentimento però è dovuto anche a una precisa decisione di mister Weller: ogni singola azione compiuta o meno dal nostro alter ego digitale incide pesantemente sul nostro futuro e su quello delle persone che ci circondano, e mai e poi mai ci viene permesso di sgarrare innanzi a situazioni pericolose, o persino nella vita quotidiana. Un esempio pratico? Il saggio Astrius è uno storico, studioso e furbo oratore, dal notevole carisma e dalla spiccata intelligenza, e per non finire seppellito deve tenersi ben lontano da qualsiasi scontro armato: ha difatti pagato a caro prezzo l'idea di farsi una passeggiata nei bassifondi per puro diletto, ritrovandosi una daga tra le scapole in seguito a una rapina finita male. Il dover rispettare sempre e comunque il ruolo impersonato è assolutamente il punto forte di Age of Decadence, ed è grazie a questo espediente che si respira aria di matite, dadi e dungeon master crudeli a ogni passo, in questo meraviglioso - e poco accogliente - mondo alla deriva.

BRUTE, FILI MI

L'anima da "Hardcore RPG", definizione data dagli stessi autori, può però spaventare (o peggio annoiare) un utente non preparato psicologicamente: Age of Decadence è talmente condito da lunghissime descrizioni e dialoghi, con tanto di risposte diverse a seconda delle statistiche e abilità del nostro avatar, da sembrare quasi un vecchio librogame (lacrimuccia), e la scarna e anacronistica grafica non aiuta ad ammirare gli altrimenti interessanti scenari. Altra nota dolente è il sistema di combattimento, rigorosamente a turni, che strizza l'occhio ai primissimi Fallout: tra movimenti, oggetti da utilizzare e colpi mirati, sicuramente possiamo affrontare gli scontri in modi sempre diversi, ma la via del soldato è estremamente più difficile e sofferente rispetto a quella dell'oratore o del sotterfugio, e per sopravvivere a lungo dovremo ignorare skill fondamentali per una buona comprensione della trama e delle sue mille sfaccettature. Qui però spunta una delle caratteristiche più interessanti: Age of Decadence è assolutamente pensato per essere rigiocato più volte, avendo così accesso a quest e parti della trama altrimenti inaccessibili, e allungando esponenzialmente la sua "breve" durata. Dopotutto, sarebbe da folli pensare che un Pretore possa godersi le missioni della gilda degli assassini senza ritrovarsi con la gola tagliata, dico bene?

PER ME È AL MASSIMO UN 61 (RISICATO)

Ci tengo a spiegare il motivo dell'ottimo voto che il sottoscritto ha affibbiato a un titolo anacronistico, con un sistema di combattimento che non convince pienamente e che soffre di qualche oscuro bug ancora da risolvere: Age of Decadence offre una libertà d'azione difficile da trovare, in cui ogni nostra scelta incide "veramente". Farsi i giusti nemici e amici può fare la differenza tra la vita e la morte svariate ore di gameplay dopo, e la curiosità di ripercorrere le stesse vicende, ma da un punto di vista differente, è adeguatamente ripagata grazie a nuove sessioni con protagonisti creati per l'occasione.

Se vogliamo esplorare tutto ci servirà una bella dose di pazienza. A patto di avere adeguate conoscenze storiche, ovviamente.

COMMENTO

Age of Decadence è la quintessenza dell'hardcore RPG, in cui ogni parola sbagliata può portare a una fine prematura della nostra avventura, ed è necessario attenersi sempre al proprio ruolo senza incorre in atteggiamenti da eroe o folle. Le scelte compiute si ripercuoto per l'intera durata dell'opera, e non sempre è così semplice individuare il male minore. Se adorate leggere, esser puniti per decisioni avventate e non vi spaventa una grafica antidiluviana, allora avete trovato il gioco del mese, altrimenti dubito che il titolo Iron Tower riesca a catturare la vostra attenzione. Come sono solito dire "Il GDR è sofferenza e privazione", e qui ne abbiamo l'esempio lampante.

- ⊕ Libertà d'azione e rigiocabilità
- ⊕ Background da panico
- ⊖ Sembra uscito dai primi anni Duemila
- ⊖ La mole di testi e la difficoltà possono spaventare

VOTO [82]

A cura di Marco "Astro" Tassani (astrotasso@thegamesmachine.it)

Low ▶ 12,99 € ▶ Assente ▶ Assente ▶ Ice-Pick Lodge/Gambitious Digital Entertainment ▶ gambitious.com ▶ PEGI 16+

PATHOLOGIC CLASSIC HD

La recensione dove il Lettore si rende conto di quanto fosse geniale quest'opera, ma scopre suo malgrado che scendere a compromessi è quasi impossibile.

Sono moralmente obbligato a fare un'importante premessa: a mio avviso l'opera prima dei geniali Ice-Pick Lodge, minuscolo team russo nato a Mosca nei primi anni del duemila, è una delle più sottovalutate di sempre. Ne rimasi folgorato sin dalle prime immagini che vidi sulla recensione proprio su queste pagine, ormai dieci anni fa, e feci i salti mortali per riuscire a metterci le mani sopra. Non riuscii più a dimenticarlo. Pathologic nacque già vecchio, legnoso, pieno di bug e con un sistema di combattimento che rasentava l'osceno, e nonostante tutto trovò un comodo posticino all'interno del mio cuore. Ritrovare questa piccola gemma su Steam, spolverata e svecchiata, mi ha regalato non poche gioie, ma come spesso accade non bisogna cantare vittoria troppo presto.

IL LETTORE LEGGE IL PRIMO PARAGRAFO

Partiamo con le dovute presentazioni: Pathologic (Pestilence: Utopia in lingua originale) è apparentemente un FPS in cui si combatte poco e male, si cammina tanto (ma tanto tanto) e si legge ancora di più, grazie a lunghi e articolati dialoghi che definire criptici sarebbe un eufemismo. Oggi, grazie anche all'atmosfera più che cupa e decadente della steppa russa in cui è ambientato il titolo, e ai bisogni primari del proprio alter ego da soddisfare pena morte prematura, potremmo quasi affibbiargli l'etichetta di "survival horror", ma nemmeno questa gli renderebbe giustizia. Con ben tre protagonisti con cui affrontare l'avventura da punti di vista completamente diversi, il giocatore ha l'onore di far sentire la propria voce nel bel mezzo di una complicata faida tra famiglie attraverso dodici lunghissimi giorni, il tutto mentre un'epidemia mortale rischia di lasciare "l'allegro paesino" senza forme di vita al suo interno, e i bambini locali indossano maschere da cane e seppelliscono pupazzi. No, non sono impazzito. Capirete. Questa

Questo individuo è chiamato "Verme". Ci sarà un motivo, no?

I BAMBINI DELLA STEPPA RUSSA INDOSSANO MASCHERE DA CANE E SEPPELLISCONO PUPAZZI

Qualsiasi didascalia sarebbe futile.

Il teatro è il cuore della città. In tutti i sensi.

TUTTI DOVREBBERO GIOCARE A PATHOLOGIC ALMENO UNA VOLTA NELLA VITA

Classic HD porta sui nostri schermi un'opera decisamente svecchiata rispetto al passato, con tanto di supporto per le alte definizioni, texture ritoccate e soprattutto con i testi in inglese completamente riscritti, dato che uno degli ostacoli più ardui da superare era capirci qualcosa da quello strano idioma anglo-russo utilizzato nel gioco, anche se noi italiani eravamo graziati dalla presenza di una buona localizzazione, non presente in questa nuova versione (non ancora, ma ci stiamo lavorando, ndkeiser).

PUNTERUOLI RUSSI

I titoli prodotti da Ice-Pick Lodge sono un turbinio di incubi, luoghi onirici e speranze perdute. Dopo Pathologic il team russo ha dato alla luce "The Void", affascinante e difficilissima opera in cui un'anima bloccata in un grigio limbo tenta di tornare in vita grazie al sapiente utilizzo dei colori. In un bizzarro slancio di allegria (ma nemmeno troppa) troviamo "Cargo! The Quest for Gravity", puzzle-game capace di tirar fuori l'ingegnere nascosto in noi. Infine, due anni fa, appare su Steam il loro ultimogenito "Knock-Knock", il cui protagonista è un paranoico e insonne eremita terrorizzato dall'idea che qualcuno possa entrargli in casa. Evviva.

IL LETTORE LEGGE IL SECONDO PARAFRAFO

Dovessi valutare Pathologic nella sua genialità, tirerei fuori dal cappello un voto mostruoso, con sottofondo d'archi, petali di rosa e comari in lacrime, ma prendendo in considerazione solo questo processo di svecchiamento la festa finisce in fretta: aver reso comprensibili i testi in inglese è un gran passo avanti, e lo stesso vale per le svariate opzioni grafiche che riducono il cospicuo sanguinamento oculare, ma le parti che avevano bisogno di più ritocchi sono state proprio ignorate, come l'AI nemica che si limita a inseguire il protagonista, i modelli dei personaggi a tratti imbarazzanti e qualche bug di minore entità. La cosa più grave però, a mio avviso, è stata togliere – consapevolmente o meno – ogni componente di metagioco che rendeva il titolo Ice-Pick Lodge unico nel suo genere: il Pathologic originale era accompagnato da un libretto di istruzioni che ci spiegava che l'opera in questione in realtà era un "complesso simulatore di comportamento umano durante un'epidemia", trasformando il giocatore stesso in una cavia da laboratorio. Ciò spiega anche l'esistenza di certi personaggi (la maschera del teatro, per dirne uno) che durante i vari dialoghi si rivolgono a noi umani dietro lo schermo al posto del nostro sfortunato alter ego digitale. Senza queste contestualizzazioni l'esperienza risulta ancora più alienante (e questo è un bene) ma decisamente meno coerente. Pathologic ha sempre fatto del metagame il proprio cavallo di battaglia, e sarebbe bastato un manualetto digitale allegato o una schermata introduttiva per non dimenticarsi per strada una componente così importante. Alla fine dei conti, consiglio o meno questa nuova versione? Partendo dal presupposto che tutti dovrebbero giocare a Pathologic nella propria vita, temo che solo chi ha già provato tale opera in passato – o chi conosce i retroscena geniali che la accompagnano – possa godere appieno di questa edizione. Confidiamo nel remake, previsto per l'anno prossimo.

Tutto Pathologic è racchiuso in questa immagine.

COMMENTO

Giunto alla fine della recensione, il lettore è ancora incerto sulla qualità dell'opera. Leggendo questo commento capirà che Pathologic è tanto profondo quanto "pesante" da giocare, con una mole impressionante di testi criptici da leggere, lente camminate nella steppa russa e ancora troppi difetti sul groppone. La forza di questo titolo però non è affatto nella sua grafica e nelle sue meccaniche, bensì nel modo in cui tu, giocatore, ti trovi invischiato direttamente con la disperazione e la malattia. Visto l'esiguo prezzo è un'ottima occasione per dargli una chance, ma ricordati di quanto detto: questo è un "simulatore di comportamento umano".

- ⊕ La steppa russa ora è in HD
- ⊕ I dialoghi inglesi sono (finalmente) comprensibili
- ⊖ Ancora troppi, troppi, troppi difetti
- ⊖ Manca tutto il "metagame"

VOTO [74]

A cura di Marco "Astro" Tassani (astrotasso@thegamesmachine.it)

Mid ▶ 27,99 € ▶ Internet ▶ Assente ▶ Fatshark ▶ vermintide.com ▶ PEGI 18+

TGM BRONZE AWARD

WARHAMMER: THE END TIMES VERMINTIDE

"Ratti alti come uomini, e benedetti dalla miglior astuzia e intelletto. Sono il lato oscuro delle nostre anime, venuti a distruggerci per i nostri peccati" - Albrecht di Nuln

La nuova opera di Fatshark, piccola software house svedese che in passato ci ha regalato titoli del (mediocre) calibro di Krater, Bloodsports. TV ed Escape Dead Island, spunta come un fulmine a ciel sereno a monopolizzare l'universo dei cooperativi in prima persona, sul cui trono siede indiscusso da più di un lustro Left 4 Dead. Sarà che quattro è il numero perfetto di avventurieri per affrontare orde di nemici, sarà che rischiare la vita in compagnia è una vittoria assicurata, ma Warhammer: End Times – Vermintide risulta sin dai primi istanti una droga di primissima qualità, in grado sia di farci divertire come folli, sia di farci scomunicare in direttissima. E questo ci piace. Oh, se ci piace.

"Un sorriso per la stampa".

TOPOLIN, TOPOLIN, VIVA TOPOLIN!

Il mondo è a un passo dal collasso mentre il cielo è illuminato dalla cometa a code gemelle, baluardo di speranza per un futuro migliore, e contemporaneamente oscuro presagio di morte e distruzione. Le armate di Khorne marciano da ovest, dalla parte opposta del continente i pelleverde stanno impazzendo e cadono vittime di una sete sanguinaria senza precedenti, mentre le città del Vecchio Mondo stanno lentamente capitolando nelle mani di infinite orde di Skaven provenienti dal sottosuolo, pronte a conquistare tutta la superficie. È proprio nella città di Ubersreik che il destino di cinque sfortunati individui si incrocia innanzi alla letale marea murina: un Cacciatore di Streghe, scortato da un vecchio Soldato Imperiale per meglio tenere d'occhio la Maga Splendente tenuta da lui prigioniera, una Guardiavia Silvana e un Ranger Nano dei Monti Grigi. E no, non è l'inizio di una barzelletta. Solo quattro elementi possono però partecipare al massacro di uomini-ratto, e come spesso accade, per portare a casa sana e salva la pellaccia è fondamentale un buon equilibrio tra combattenti corpo a corpo e a distanza. Lo stile di gioco delle varie classi è infatti leggermente diverso, ma non per poteri o abilità speciali, bensì per le tipologie di armi utilizzate: alzando lo scudo il prode nano può tenere a bada decine di Skaven, dando il tempo alla maga di scatenare le

IL DESTINO DI CINQUE SFORTUNATI INDIVIDUI SI INCROCIA CON UNA LETALE E IMPRESSIONANTE MAREA MURINA

Se pensate di conoscere la vera sofferenza, è perché non vi siete trovati faccia a faccia con un Rattogre.

I livelli sono sapientemente sviluppati anche in altezza.

LA VERA FORZA DEL NEMICO CONSISTE NEI SUOI NUMERI

ARMI E RITAGLI

Per conquistare armi e oggetti estetici più o meno rari, dovremo confidare nella benevolenza della Dea Bendata: alla fine di ogni livello tireremo sette dadi, ognuno con solo due facce vincenti, e più alto sarà il risultato finale, più raro sarà il premio. Per dare una mano alla fortuna, durante il massacro di ratti è possibile raccogliere dadi speciali, tomi magici e grimori. Ovviamente c'è la fregatura: trasportando un tomo non avremo spazio per unguenti e pozioni curative, mentre la presenza di un grimorio nell'inventario ridurrà la vita massima di tutti i personaggi del trentatré percento. In questo caso il detto "chi non risica non rosica" è più che perfetto.

forze della natura, sempre se il tarchiato eroe non preferisce farsi largo a colpi di ascia a due mani. Questa è la cosa che funziona maledettamente bene di Vermintide: ogni personaggio può equipaggiare armi, faticosamente conquistate alla fine di ogni livello, dalle caratteristiche diverse, optando per uno stile più aggressivo o difensivo.

DISINFESTAZIONE

Per completare l'intera avventura i nostri eroi devono affrontare ben tredici mappe, in cui oltre al mero massacro devono compiere anche svariati compiti più o meno complicati, come distruggere un avamposto Skaven cercando barili colmi di polvere da sparo, recuperare sacchi di grano per scongiurare la carestia o difendere un mago durante un incantesimo di protezione. Se la traduzione letterale del titolo è "Marea di Parassiti" ci sarà un motivo, no? Difatti la vera forza del nemico consiste nel numero, e si contano – senza esagerare – svariate decine di topi troppo cresciuti contemporaneamente sullo schermo, per non parlare della comparsa di unità speciali come i silenziosi Ratti dei Vicoli, i folli Rattagliatori con le loro armi da fuoco automatiche e gli enormi Rattogre. Sinceramente, se avete avuto a che fare con gli Infetti Speciali di Left 4 Dead, i nostri amici pelosi puzzeranno immediatamente di vecchio, ma forse è proprio per questo che risultano perfetti per bilanciare saggiamente gli scontri. La curva di difficoltà non perdona, e buttarsi a capofitto nell'avventura senza prima sondare il terreno in "Easy" equivale a firmare la propria condanna a morte. Vermintide riesce a tenerci incollati allo schermo così a lungo proprio perché ci spinge costantemente a migliorare le nostre abilità da cacciatore di ratti, fermo restando che senza una buona coordinazione con il gruppo e senza un sapiente uso della schivata e della parata, impugnare un'arma particolarmente potente non sarà per nulla sinonimo di vittoria. Se avete tre amici con cui condividere la fine del mondo, avete trovato il titolo che fa per voi, mentre se siete lupi solitari l'esperienza può risultare a tratti snervante. Mia mamma dopotutto me lo dice sempre: mai affidare la propria pellaccia alle mani di un tizio a caso conosciuto su internet.

Verde di sera, Leptospirosi e Colera.

COMMENTO

Vermintide è una di quelle sorprese che non ti aspetti, in grado di regalare ore e ore di divertimento grazie a un gameplay non proprio innovativo ma vincente. Vedere il tutto in movimento è impressionante, anche se non è raro imbattersi in qualche fastidioso bug (gli Skaven amano passare attraverso muri e porte chiuse) e tra fiamme e bombe venefiche si può incappare in qualche fastidioso calo di framerate. Un titolo da consigliare senza riserve a tutti gli amanti del genere.

- ⊕ Uccidere centinaia di ratti giganti è divertentissimo...
- ⊕ ... soprattutto con altri tre amici
- ⊖ Ancora qualche bug di troppo
- ⊖ Sistema di loot da migliorare

VOTO [82]

A cura di **Fabio "Drizzt" Di Felice** (drizzt@thegamesmachine.it)

Low ▶ 18,99 € ▶ Internet, LAN ▶ Testi ▶ Codemasters ▶ overlordthegame.com ▶ PEGI 16+

OVERLORD
LA COMPAGNIA DEL FLAGELLO

Tornano i minion, il Signore Oscuro e il mondo abitato da elfi, fiori e lumacarine. Però forse era meglio se stavano a casa.

Oh, Overlord, il gioco che ha sdoganato i minion prima che questi si imprimessero nell'immaginario collettivo come nanerottoli gialli e semiafasici. Ho dei bei ricordi di Overlord, di come riusciva a mescolare con grazia un sistema di gioco che era tanto divertente quanto strategico, con meccaniche di controllo dei minion che vedevi giusto nel nintendiano Pikmin. Quando è uscito Overlord II, nel 2009, l'effetto fotocopia si è fatto sentire e purtroppo il gioco non è riuscito a bissare il successo del predecessore, finendo a lungo nel dimenticatoio. Sei anni dopo ci prova questo ennesimo capitolo, che non parte bene nemmeno nelle premesse del titolo – perché i giochi di parole sul mondo del Signore degli Anelli erano vecchi dieci anni fa – e che poi procede pure peggio.

Le (poche) armi disponibili al negozio non offrono comunque una grande profondità.

LA COMPAGNIA DI CHE?

Che cos'è La Compagnia del Flagello? L'incipit è il più vecchio del mondo: l'Overlord è distrutto, il mondo è tornato alla pace. I minion, però, non riescono ad accettare un universo pieno di giardini fioriti e di elfi e, con un ultimo colpo di coda, evocano quattro guerrieri demoniaci per riportare la corruzione nel mondo. Lo scopo è distruggere quanto di bello, profumato, luminoso e fiorito ci sia sulla Terra. Un obiettivo perfettamente raggiunto, visto che questo spin off qui non è affatto bello, profumato e fiorito, anzi. La componente strategica affidata al coordinamento dei perfidi aiutanti è stata completamente cancellata in favore di una meccanica che avvicina Overlord a un classico hack'n'slash, coi minion che possono essere evocati giusto per accompagnare il giocatore e sono affidati a una discutibile Intelligenza Artificiale (date un'occhiata al box). Parliamoci chiaro, un hack'n'slash si gioca essenzialmente per due motivi: lo skill tree e il loot, ovvero tutto quello che ha a che fare con l'evoluzione del personaggio e il senso di progressione costante. In Overlord La Compagnia del Flagello questo incentivo è completamente mancante perché non c'è un sistema a livelli, i nemici non lasciano cadere niente e non ci sono skill. Viste le premesse potremmo chiudere qui e andare tutti a casa. Il piattume si aggrava col fatto che, data l'assenza di abilità legate ai personaggi, il sistema di combattimento si limita a permettere l'esecuzione di un attacco debole e di uno forte, senza ovviamente la possibilità di creare combo. C'è anche una mossa speciale che si può scatenare una volta riempita la barra, ma il tutto resta decisamente povero. Non ci si aspettava mica Diablo, ma

I GIOCATORI SCELGONO TRA UNA ROSA DI QUATTRO PERSONAGGI, TUTTI PIÙ O MENO UGUALI

Gnarl e Ricket sono i due minion intelligenti che guidano i nostri passi.

La gestione dei minion è davvero elementare, e la cosa è molto triste.

Gli orribili minion rosa vanno schiacciati senza pietà.

LA COMPONENTE STRATEGICA DEI PREDECESSORI È STATA COMPLETAMENTE CANCELLATA

I DOLORI DEL GIOVANE MINION

Capisco che i minion non sono mai stati famosi per la loro intelligenza e non abbiano mai badato troppo alla sopravvivenza della loro specie, ma c'è un limite a tutto! L'IA che li muove ne La Compagnia del Flagello è davvero terribile: i piccoli e mostruosi aiutanti non fanno che incastrarsi negli ostacoli, lanciarsi nella lava, abbracciare spunzoni acuminati e calpestare le aiuole che li trasformano in soffici coniglietti rosa da massacrare. La vita degli aiutanti del Signore Oscuro deve essere davvero un inferno per scatenare una simile voglia autodistruttiva!

il sistema de La Compagnia del Flagello è, più che basico, praticamente nullo. Togliete dall'equazione anche l'equipaggiamento da trovare: c'è un negozio, nell'hub centrale in cui si torna a fine missione, dove si possono acquistare una manciata di armi, ma queste non modificano niente del modo in cui si gioca col personaggio. Eliminare le ricompense sui corpi dei nemici fa passare tutta la voglia di combattere ed esplorare; non che ce ne fosse poi molta, visto che il level design è piattissimo e si limita a lunghi corridoi in cui siamo costretti ad affrontare i nemici.

MULTIPLAY...ARGH!

Gioite! È possibile giocare a Overlord La Compagnia del Flagello con altre tre persone online o in locale, se proprio volete condividere 'sta sciagura con altri poveretti.

D'altronde, mal comune mezzo gaudio. La struttura è comunque talmente stretta che non sembra nemmeno pensata per un prodotto multigiocatore, visto che la schermata rischia di diventare talmente illeggibile da generare confusione, anziché aiuto concreto. I giocatori scelgono tra una rosa di quattro personaggi che, per inciso, sono tutti più o meno uguali, visto che mancano abilità che li diversificano. Il mago attacca sulla distanza e il guerriero cerca lo scontro diretto, ma il tutto è suggerito dal range delle armi piuttosto che da una vera e propria necessità di caratterizzazione. Alla fine della missione festa grande nella piazza centrale, dove è possibile comprare cappellini per i minion e migliorare le loro abilità. Potenziarli non ha comunque impatto sul modo in cui si affrontano tutti i livelli: attacco debole fino al tunnel carpale.

I nemici sono quasi sempre elfi in armatura, tanto sciocchi quanto anonimi.

COMMENTO

Overlord La Compagnia del Flagello non è certo quello che mi sarei aspettato dal ritorno di un titolo che mi aveva divertito molto coi suoi primi capitoli. Il risultato è un mediocre hack'n' slash senza profondità, che manca perfino delle componenti fondamentali per assicurare il divertimento in un genere rodato come questo: niente sistema a livelli, niente skill tree, niente loot di armi e oggetti. Praticamente, non c'è alcun senso di progressione e l'avventura è talmente piatta da farti tifare per le forze del bene. Pensa un po'.

- ⊕ Possibilità di giocare in quattro, sia online che in locale
- ⊖ Perché far del male ad altre tre persone?
- ⊖ Manca il senso di progressione
- ⊖ L'AI dei minion è esilarante, ma in senso negativo

VOTO [50]

» Sviluppatore: **Looking Glass Studios** » Dove trovarlo: **GOG.com 8,99 € (Enhanced Edition)**

1994

SYSTEM SHOCK

"Quando la storia della mia gloria sarà scritta, la tua specie sarà soltanto una nota a margine nella mia magnificenza. Io sono SHODAN!"

In un mese carico di nostalgia come questo, non potevamo che tirare in ballo uno degli antagonisti più freddi, crudeli, malvagi e al contempo meravigliosi che siano mai apparsi sui nostri schermi. Come avrete già inteso dalla frase qui sopra, stiamo parlando di Sentient Hyper-Optimized Data Access Network, per gli amici SHODAN, Intelligenza Artificiale adibita al corretto funzionamento della base spaziale TriOptimum che, giustamente, una volta presa coscienza di sé decide di creare ibridi tra uomini e macchine per poter distruggere la razza umana. Non fate mai arrabbiare una donna. Soprattutto se è composta da circuiti e ologrammi.

Davanti a una schermata come questa il mio cervello va in sovraccarico di informazioni.

ERRORE IRREVERSIBILE

Dopo aver dato alla luce quella pietra miliare di Ultima Underworld: The Stygian Abyss, il team Blue Sky Productions, capeggiato dal duetto Paul Neurath e Warren Spector, decise di unirsi alla Lerner Research dando alla luce quella che passò alla storia come Looking Glass Studios, casa che cambiò per sempre la concezione di titoli in prima persona e stealth game. Quattro anni prima del famoso Thief: The Dark Project, infatti l'innovativa software house portò sui nostri

I CONTROLLI SONO QUANTO DI PIÙ SCOMODO SI POSSA IMMAGINARE

Che c'è di meglio che sparare raggi a ioni contro a droidi assassini?

Grande! Sono arrivato in tempo per vedere l'inizio del Grande Fratello!

Alle feste di SHODAN ci si spacca sempre di brutto.

schermi un geniale ibrido tra un FPS e un gioco di ruolo più classico, sfruttando l'engine già utilizzato per gli ottimi Ultima Underworld. Oltre a poter girare liberamente per l'opprimente base spaziale e interagire con qualsiasi cosa, potendo addirittura alzare e abbassare lo sguardo (oggi lo diamo per scontato, ma per l'epoca fu qualcosa di inconcepibile! Ricordiamo che DooM uscì solamente un anno prima), era possibile in qualsiasi momento richiamare il cursore e muoverlo liberamente sullo schermo, rovistando nell'inventario, cercando data disk e documenti da leggere e sfruttando a dovere l'interfaccia neurale di cui il protagonista era dotato. Non vi nego che i controlli sono quanto di più scomodo si possa immaginare, e servirà pazienza e sacrificio per non lanciare la tastiera dalla finestra, ma lentamente diventerà abbastanza naturale armeggiare con le opzioni a nostra disposizione. Lo stesso HUD è quanto di più invasivo si possa immaginare, tanto da ridurre lo spazio effettivo di gioco in una finestrella minuscola. Per salvare le nostre diottrie possiamo richiamare una modalità a schermo intero, rendendo qualche menù trasparente, anche se così si perde quella sensazione di oppressione e claustrofobia che ha reso quest'opera così meravigliosa.

MODALITÀ PROVVISORIA

Le meccaniche di gioco da sole non possono spingere un titolo in vetta all'Olimpo dei videogiochi! Oltre a una trama degna dei migliori libri di Asimov, girovagare per quei corridoi pieni di lucine, attrezzi futuristici e cadaveri donava un'ansia difficilmente comparabile con altre opere. Il vero colpo di genio, infine, sono stati i visionari e bizzarri viaggi nel cyberspazio, fondamentali per acquisire informazioni e update per la nostra interfaccia cibernetica, nonché unico campo di battaglia in cui poter affrontare definitivamente SHODAN. Ora è possibile rispolverare questo grande pezzo del passato grazie all'Enhanced Edition uscita da poco su GOG, anche se continuo a reputare il secondo capitolo qualcosa di completamente inarrivabile, sia per i colpi di scena in grado di farci venire un colpo apoplettico, sia per le tre "classi" per cui optare all'inizio dell'avventura, capaci di farci provare esperienze completamente diverse. Se avete il coraggio di affrontare l'ostico sistema di controllo non potete farvi mancare un'occasione come questa, per poi sospirare sonoramente pensando a quanto erano dannatamente geniali i ragazzi di Looking Glass.

ENHANCED EDITION

In quest'edizione riveduta e svecchiata possiamo godere di una grafica decisamente più gradevole rispetto al passato, compresa una più che apprezzata modalità widescreen, ma non aspettatevi miracoli per quanto riguarda la risoluzione. Piccola ma doverosa segnalazione, invece, per quel che concerne il mouselook: nell'edizione originale alzare e abbassare lo sguardo era tutto fuorché che immediato, mentre ora è sufficiente premere il tasto "E" per dimenticarci di questo dramma e godersi felicemente il panorama. Quale migliore occasione per andare a cena insieme a SHODAN?

Tremate! Arrivano i Power Rangers!

IL VERO COLPO DI GENIO SONO STATI I VISIONARI E BIZZARRI VIAGGI NEL CYBERSPAZIO

ABBONATI SUBITO!

SCEGLI IL TUO ABBONAMENTO E PAGA COME VUOI

WWW.THEGAMESMACHINE.IT/ABBONAMENTI

DIGITAL EDITION

1 anno - 12 numeri

SFOGLIA LA RIVISTA SUL TUO COMPUTER

19,90 €

PER PC E MAC

1 anno - 12 numeri

39,90 € invece di 70,80 €

PIÙ DEL 43% DI SCONTO

CINQUE NUMERI TE LI REGALIAMO NOI!

Tagliare lungo la linea tratteggiata

ABBONANDOTI AVRAI DIRITTO AI SEGUENTI VANTAGGI

PREZZO BLOCCATO:
per tutta la durata dell'abbonamento non pagherai un euro in più, anche se il prezzo di copertina dovesse subire aumenti.

TUTTI I NUMERI ASSICURATI:
se per cause di forza maggiore qualche numero della rivista non venisse stampato, l'abbonamento verrà prolungato fino al raggiungimento dei numeri previsti.

RIMBORSO GARANTITO:
potrai disdire il tuo abbonamento quando vorrai, con la sicurezza di avere il rimborso dei numeri che non hai ancora ricevuto.

COUPON DI ABBONAMENTO

Sì! Mi abbono a **The Games Machine**

Riceverò 12 numeri a soli 39,90 euro anziché 70,80 euro con uno sconto superiore al 43%

▷ **Inviate The Games Machine al mio indirizzo:**

Cognome e Nome _____

Via _____ N. _____

Località _____ CAP _____ Prov. _____

Tel. _____ email _____

▷ **Scelgo di pagare, in un unico versamento:**

☐ Con il bollettino postale intestato a Sprea Editori S.p.A. via Torino 51 20063 Cernusco S/Naviglio (MI) Conto Postale N° 000091540716

☐ Con carta di credito: ☐ Visa ☐ American Express ☐ Diners ☐ Mastercard

Numero ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Scad. (mm/aa) ☐☐☐☐ Firma _____

▷ **Regalo The Games Machine a:**

Cognome e Nome _____

Via _____ N. _____

Località _____ CAP _____ Prov. _____

Tel. _____ email _____

Inviaci il bollettino compilato tramite la modalità che preferisci:

- In busta ad Aktia S.r.l. Via Mecenate 76/20B, 20138 Milano
- Via mail ad abbonamenti@thegamesmachine.it
- Via fax al numero 02/700537672

OFFERTA VALIDA SOLO PER L'ITALIA

A cura di: Roberto "Il Cinese" Turrini
(ilcinese@thegamesmachine.it)

Per segnalazioni, osservazioni e insulti, il mio indirizzo di posta elettronica vi è amico: indiezone@thegamesmachine.it

Indie Zone

Indie Games Week 2015, Milano

Non parlerei a dei lettori fedeli se dovessi star qui a raccontare dei tanti team indipendenti italiani intervistati presso il nostro stand alla Milan Games Week 2015. Molti di voi sono passati a salutare, e se anche così non fosse abbiamo pubblicato su Facebook una marea di fotografie a tema, quindi non ci sono scuse per rimanere nell'ignoranza. Come ogni anno, però, è nostra consuetudine fare il punto sullo spazio dato ai dev nostrani in una manifestazione così allargata, come appunto quella organizzata da AESVI lo scorso fine ottobre. Siamo partiti con un tavolo in balconata nel 2011, per arrivare lo scorso anno a un intero corridoio, con tanto di cartellonistica e postazioni super accessoriate. Com'è andata, quindi, in questa fine 2015? Beh, se in linea generale non sarebbe onesto dire che gli è stata data meno rilevanza (considerati anche gli oltre venti team presenti), è altrettanto vero che l'impostazione generale dell'iniziativa ha fatto sì che il booth indie fosse in una zona poco frequentata, e di sicuro meno d'appeal rispetto alla passata edizione. Lungi da noi, comunque, l'intenzione di criticare il lavoro fatto, anche perché nei due giorni precedenti la fiera, AESVI e IndieVault.it hanno dato vita a uno degli IGDS (Italian Game Developers Summit) più corposi di sempre, che tra workshop, incontri B2B, recruitment e presentazioni di case study ha sfamato abbondantemente qualsivoglia appetito di indipendenza videoludica. Tanti applausi, quindi, e complimenti anche per la selezione dei giochi proposti, tra i quali mi sento di segnalare due progetti che hanno catturato la mia attenzione per via dello stile grafico e della pulizia nel design: l'avventura grafica Blue Volta di Ossocubo, e l'RTS vecchio stile Empires Apart di DESTINYbit. Due titoli che hanno suscitato grande curiosità tra gli astanti, ma che tuttavia stanno ancora cercando un "publisher" che li possa traghettare verso la pubblicazione. Le virgolette testé utilizzate non sono messe lì a caso, visto che quest'anno, più che in passato, la complessità dei lavori proposti non può prescindere da un finanziamento esterno. Si tratta di giochi complessi, con meccaniche e feature peculiari, che per sbocciare necessitano di un aiuto difficile da trovare nelle tasche dei singoli sviluppatori. Chiacchierando con l'amico Ivan Venturi, intervistato dal nostro Mario in occasione della presentazione di Ustica, il suo nuovo lavoro incentrato sulla strage del 1980, è infatti emerso un cambiamento del mercato indie, fino a ieri molto chiuso su se stesso e ormai sempre più impegnato in progetti di amplissimo respiro e dalle grandi ambizioni. Stiamo infatti vivendo un periodo d'oro per il settore degli indie italiani, che mese dopo mese lievita come alimentato da una spinta inesauribile. Si susseguono presentazioni e iniziative, e il valore produttivo delle singole IP cresce a tal punto da doversi guardare attorno in cerca di finanziamenti. Quest'anno bastava una rapida occhiata ai monitor presenti nel booth per capire quanto in avanti si è spinta l'Italia, e noi che la guardiamo correre in avanti a questa velocità non possiamo che essere entusiasti di supportarla, mese dopo mese, in queste pagine. ✱

"NOI VOGLIAMO CONSIDERARE I CRITICI D'ARTE COME INUTILI O DANNOSI" – DAL MANIFESTO DEI PITTORI FUTURISTI, 11 FEBBRAIO 1910

Empire Apart, di DESTINYbit.

Blue Volta, di Ossocubo.

A cura di **Davide "Shea" Mancini (shea.ak@thegamesmachine.it)**

>>INTERVISTA - PARTE 1

WE ARE MÜESLI

Una lunga chiacchierata in tre puntate con Claudia Molinari e Matteo Pozzi, al secolo We Are Müesli, software house indipendente milanese, sul loro percorso, il concetto di videogioco, e il senso di quello che facciamo.

Parlare con Claudia e Matteo fa bene alla salute. Nel senso che solitamente durante le interviste hai sempre l'ansia del tempo, di fare determinate domande, di stare alla giusta distanza, ma no, con loro si è trattato di discutere di argomenti che ci stanno a cuore, di prospettive sul medium e, in questo contesto, del loro lavoro, che poi di fatto potrebbe essere riassunto proprio con la loro visione sul mestiere del game designer. CAVE! CAVE! DEUS VIDET (recensito sul numero 317 di TGM, ndShea) è stato l'inizio di un'avventura che viene da lontano, da altri mondi e altre fonti di ispirazione. D'altronde, come dicono anche loro, fare un videogioco su un pittore del '500 non è una scelta comune e comprensibile immediatamente, eppure è frutto del magico incrocio di opportunità, coincidenze, e circostanze. È quello stesso moto parzialmente casuale che trascina Matteo e Claudia a lavorare nel campo dei videogiochi e che forse, per certi versi, porta il duo milanese ad avere un approccio così formalmente decostruttivo, ma costruttivamente efficace, al medium. Entrambi vengono da un percorso di studi inerente la comunicazione, ma, mentre Matteo, dopo un passato oscuro da redattore in una rivista di videogiochi si è dato alla scrittura televisiva e al copywriting, Claudia è arrivata al graphic design dopo un'adolescenza passata fra l'Italia e l'Inghilterra, dove ha concluso gli studi esplorando scenari di antropologia sociale, arti performative, teatro e fotografia. La passione per la generazione delle immagini e il ritorno in Italia l'hanno portata a intraprendere un percorso editoriale classico, ed è proprio all'interno di un'agenzia pubblicitaria che i due si sono conosciuti.

Matteo: "È stato in un'agenzia di Milano che ho conosciuto Claudia, nel 2009, che in quell'agenzia era Art Director e visual designer. Siamo diventati la classica coppia da agenzia di design milanese!".

Claudia: "Una volta conosciuto Matteo abbiamo pensato che forse avremmo potuto unire le competenze per realizzare ciò che penso ci riesca meglio: raccontare storie. Abbiamo deciso come farlo e inventarci un nuovo lavoro che potesse esprimere nella maniera migliore le nostre competenze, trasformando una nostra esigenza in un'opportunità per cambiare la nostra situazione lavorativa".

Un percorso che, fondamentalmente, diventa un processo di consapevolezza e

IL LINGUAGGIO DI WE ARE MÜESLI FUNZIONA PERCHÉ SUPERA L'AUTOREFERENZIALITÀ E METTE INSIEME MONDI DIVERSI

Già da CAVE! CAVE! emergeva chiaramente lo stile sottrattivo tipico del graphic design.

di abbattimento di barriere. Il linguaggio di We Are Müesli funziona perché supera l'autoreferenzialità tipica di molti videogiochi e mette insieme mondi diversi, apparentemente distanti tra loro, ma che finiscono per funzionare al meglio una volta integrati secondo una precisa cifra stilistica.

Matteo: "L'idea è riuscire a portare, magari da fuori, qualcosa in quella che è una tua passione, ma che vorresti vivere in una maniera ben precisa. Magari non è neanche lo standard in quel determinato momento, quindi inevitabilmente ci porti dentro storie, idee, punti di vista che ti sono rimasti appiccicati per via dei diversi percorsi che hai fatto".

Per certi versi, dall'esterno, la sfida più grande di WAM è portare il principio di sottrazione tipico e fondamentale del design in un mondo in cui l'abbondanza, la quantità e, a volte, l'iterazione la fanno da padroni.

Matteo: "All'inizio, ovvero per CAVE! CAVE!, la nostra primissima opera nell'ambito dei videogiochi, c'è stata anche molta ingenuità e il non volersi parametrare a nessuno standard di quello che c'è intorno. È stato molto naturale per noi fare qualcosa di tendenzialmente sintetico, anche solo da un punto di vista quantitativo, ma poi è diventato un tratto stilistico da rivendicare. Non crediamo nel "minutaggio" a tutti i costi, nel dover per forza offrire esperienze lunghe. Il cinema insegna che un film può durare un'ora e mezza o due, ed è un tempo giusto. Se pensi a un film, tu potresti ricordarti per tutta la vita di un'esperienza di novanta minuti. Ci sono pellicole che ti cambiano la vita e continui a rivederle. Tra l'altro il film è sempre lo stesso, mentre nel caso del videogioco l'esperienza – se gli si riesce a dare un minimo di rigiocabilità – diventa quell'ora moltiplicata per tutti gli intrecci possibili".

Nel futuro, invece, sarà la città di Palermo a essere raccontata dal genio creativo del duo milanese.

"CI SIAMO INVENTATI UN LAVORO CHE POTESSE ESPRIMERE NELLA MANIERA MIGLIORE LE NOSTRE COMPETENZE" - *CLAUDIA MOLINARI*

Claudia: "Io credo anche che ci siano, nel nostro caso, due fattori importanti. Il primo è che dal punto di vista stilistico i nostri punti di riferimento arrivano da altri ambiti. Io non sono un'accanita videogiocatrice. Quando gioco lo faccio con la stessa attitudine che ha un medico quando si deve aggiornare: è una questione professionale, e non mi spinge solo il piacere. Non arrivando da un passato da videogiocatrice, ma da tutt'altro mondo che ha altri punti di riferimento io non ho nel mio tratto stilistico nulla che possa accomunarmi alla sfera del videogame, mentre ho punti di contatto con il graphic design, per cui ho un approccio molto editoriale quando facciamo un gioco. L'altro aspetto è, come diceva Matteo, che puntiamo molto sulla rigiocabilità e sulle narrazioni non lineari, che rendono l'esperienza più complessa".

In questa foto c'è tutto quello che confluisce nell'opera di WAM: design, arte, cultura pop, stile.

Matteo: "Io credo che un aspetto bellissimo dei videogiochi oggi sia il fatto che non esista un dogma di come dovrebbe essere fatto un titolo. Certo, ci sono tendenze forti e diverse tra tripla A e indie, ma trovo che la situazione sia sempre molto meno stereotipata. C'è spazio per i videogiochi da cento ore e quelli da novanta minuti, e mi sembra che queste maglie si stiano sempre più allargando anche dal punto di vista commerciale. Mi viene da pensare alle polemiche sulla durata di Monument Valley: ci sono state, certo, ma è stato oggettivamente un grosso successo anche commerciale".

D'altronde è così, se Monument Valley, nella sua legittimazione priva di accordi commerciali avvenuta in House of Cards, è riuscito in un certo senso a rompere gli equilibri tra prodotto di design, narrazione e diffusione del videogioco, possiamo anche dire che il credo della "longevità a tutti i costi" stia finalmente crollando a favore dello sviluppo di un linguaggio proprio del medium. È proprio sugli orizzonti culturali e critici del videogioco che continuerà la nostra chiacchierata, fra game study, convention e, perché no, i limiti del nostro settore. *(continua)*

Il presente di WAM è venti mesi, una raccolta di suggestivi racconti interattivi sulla Liberazione e la Resistenza.

A cura di **Fabio "Drizzt" Di Felice (drizzt@thegamesmachine.it)**

>>PREVIEW >>SVILUPPATORE: Cybercoconut >>SITO: thewayoflife.it

THE WAY OF LIFE

"La vita è ciò che facciamo di essa. Ciò che vediamo non è ciò che vediamo, ma ciò che siamo" – Fernando Pessoa

Quasi quarant'anni fa i Queen concentravano perfettamente il percorso di una vita in una canzone di due minuti scarsi. Il titolo era We Will Rock You. Pare impossibile, eppure è fattibile raccontare con una o due parole tutte le fasi dell'esistenza: il muco sul viso, il mondo ai tuoi piedi, la ricerca della pace. Non devo nemmeno dirvi a quale periodo della vita appartiene ognuna di queste immagini, ché di sicuro l'avrete capito da soli. A volte, infatti, basta un singolo concetto per far arrivare un messaggio forte e chiaro. È quello che intende fare anche The Way of Life: utilizzare il videogioco per mostrare al giocatore il percorso di una vita attraverso immagini, suggestioni ed efficaci scelte stilistiche in brevissime scene. Il tutto filtrato attraverso tre punti di vista profondamente diversi: il bambino, l'adulto e l'anziano.

POSSIAMO INTENDERE THE WAY OF LIFE COME UNA SORTA DI SIMULATORE DI VITA?

L'anziano, prima di sprofondare nel suo incubo ricorrente: la morte.

GGJ2014

The Way of Life nasce durante la Global Game Jam 2014: in soli due giorni i partecipanti dovevano sviluppare un gioco a tema, e l'argomento era: "Non vediamo le cose come sono, ma vediamo le cose come siamo". Possiamo interpretarlo anche con l'idea che il mondo è profondamente influenzato dal modo in cui lo guardiamo e quindi dal nostro modo di essere. Se fossimo diversi, allora il mondo stesso sarebbe completamente differente, o almeno ci apparirebbe come tale. Ecco come nasce l'idea dei tre punti di vista. La versione dimostrativa del gioco, quella che potete scaricare gratuitamente da Steam, dura giusto una manciata di minuti; abbastanza per colpirvi al petto un paio di volte. Pochi colpi, ma precisi. Dopo il successo riscosso, i giovanissimi sviluppatori italiani di Cybercoconut si sono messi in testa di fare le cose in grande: realizzare una versione definitiva del loro progetto. Hanno aperto una campagna di crowdfunding promettendo un'esperienza molto più complessa, che passa attraverso l'intuizione di relegare ogni episodio nel gioco completo a una meccanica di game design differente.

Il loro punto di vista

Possiamo intendere The Way of Life come una sorta di simulatore di vita? No. Piuttosto,

siamo davanti a una rappresentazione – spesso surreale – dell'esistenza. Un simulatore di quotidianità. Una fabbrica di situazioni, ecco. Gli spazi sono molto piccoli, gli oggetti con cui interagire davvero limitati. I riflettori sono puntati sulle sensazioni che i tre personaggi intendono trasmettere al giocatore. Nella versione dimostrativa troviamo due situazioni: il rapporto con gli altri e l'incubo. Nel primo gruppo di esperienze il bambino si trova davanti all'orribile faccenda di dover gestire l'ennesimo litigio dei genitori. La sua soluzione è una fuga dalla realtà che trasforma il trauma in una sorta di caccia al tesoro in salsa fantasy. L'adulto, invece, è impegnato nel percorso verso casa dopo l'ennesima giornata di lavoro. Sulla strada può decidere se intromettersi per fermare un'aggressione o ignorarla e correre dalla famiglia. L'anziano è costretto a uscire di casa per fare la spesa e sulla strada incontra due ragazzini che bisticciano per un giocattolo. Alla sua saggezza il compito di risolvere il dilemma. Il secondo insieme di situazioni vede i tre personaggi impegnati nel momento di coricarsi, quando si tirano le fila di una giornata che sembra lunga una vita. I tre devono affrontare le paure del fallimento, dell'ignoto, dell'incertezza del domani. Il livello è chiamato "Nightmare", e come suggerito ha toni piuttosto onirici. I contesti proposti sono davvero interessanti e stimolanti, pur con qualche pecca a livello di leggibilità dell'obiettivo da perseguire. Il punto forte di The Way of Life, però, è certamente legato alle scelte stilistiche: in questo senso l'obiettivo degli sviluppatori (trasformare il mondo al variare dei personaggi) è pienamente rispettato. Le scelte in fase di fotografia, per esempio, rendono il mondo del bambino un insieme di colori vivaci, quello dell'adulto una desolante scala di grigio e quello dell'anziano malinconico come una vecchia foto. Nonostante la modellazione a volte grossolana degli elementi dello scenario e dei modelli umani, il colpo d'occhio è artisticamente molto interessante.

Ed è così che un bambino vede l'incomunicabilità dei genitori.

UN PROGETTO DEL GENERE, REALIZZATO DA UN GIOVANISSIMO TEAM ITALIANO, È QUALCOSA DI CUI ANDARE ORGOGLIOSI

Tutto il resto del mondo è una serie di realtà lontanissime e aliene.

I cantieri erano tutti chiusi?

What are those kids arguing about? A toy? Maybe I can help them

Il vostro punto di vista

A questo punto il mio consiglio è di aprire Steam e farvi un'idea del risultato: come già ribadito la versione dimostrativa è gratuita e dura pochi minuti, che sono più che sufficienti per rendervi conto di quanto sia forte e sincera l'idea del team. Certo, dovete saper apprezzare risultati sperimentali, perché qui siamo dalle parti degli ambiziosi – e a volte pretestuosi – progetti dei Tale of Tales (le menti dietro al discusso The Graveyard e al bellissimo Sunset). Per quanto mi riguarda, credo che The Way of Life possa essere importante per due motivi: il primo e più palese è che avere un progetto del genere realizzato da un team italiano (e giovanissimo) sia qualcosa di cui andare orgogliosi; il secondo è che ritengo che questo tipo di giochi, legati all'esperienza più che alla sfida, rappresenti un tassello fondamentale per l'evoluzione del medium. Dare spazio ad altre voci, ad altre idee e forme di comunicazione è un passo enorme e necessario.

COMMENTO

Nonostante qualche problema di leggibilità della situazione, e qualche idea di gameplay non propriamente azzeccata (il combattimento a turni con l'adulto è da rivedere!), l'essenza di The Way of Life è sincera e potente. La trovata del triplice punto di vista potrebbe essere sfruttata con grande estro da un team che ha dimostrato di saper toccare i tasti giusti nel raccontare una visione del mondo così peculiare. Speriamo che possano arrivare fino in fondo con lo stesso entusiasmo e le medesime intuizioni.

+ Interessante e profondo
+ L'idea dei punti di vista è originale
− A volte è difficile capire cosa fare
− Un'esperienza davvero di nicchia

A cura di **Andrea "giopep" Maderna (indiezone@thegamesmachine.it)**

>>REVIEW >>SVILUPPATORE: A Crowd of Monsters >>SITO: bluesandbullets.com >>PREZZO: 4,99 € (per episodio)

BLUES & BULLETS EP. 1

Si affaccia sui nostri schermi un poliziesco retrò dalle tinte quasi horror.

Considerando il successo riscosso dai diversi lavori di Telltale Games, non c'è da stupirsi se stanno iniziando a manifestarsi diverse altre piccole produzioni indipendenti inserite nello stesso filone. Anzi, è quasi sorprendente che ci sia voluto tanto. Certo, è comprensibile che non sia avvenuto sul fronte delle grosse produzioni, dato che sono comunque giochi appartenenti a un genere che muove numeri appetibili per i piccoli studi, molto meno per chi mira a incassi da blockbuster, ma i piccoli sviluppatori che vogliono sperimentare con la narrazione non sono mai mancati, anzi. E così, fra un Life is Strange e un The Detail, ecco che pian piano stanno spuntando diverse altre avventure interattive a episodi nelle quali il modello d'interazione, pur senza rinunciare a elementi classici, punta soprattutto sul far "giocare" con il racconto, con le scelte e coi bivi narrativi. E di questo club fa parte anche Blues & Bullets. Il gioco, sviluppato dal team spagnolo A Crowd of Monsters, è arrivato di recente su Steam secondo la classica formula della serie a cinque episodi, da pubblicare mano a mano ma venduti fin dall'inizio come pacchetto completo. Dalla sua ha anche uno stile visivo immediatamente affascinante, che gioca su un evocativo bianco e nero spezzato da lampi di rosso, con una scelta magari non particolarmente originale ma senza dubbio d'effetto. Aggiungiamoci il premio nella categoria "Excellence in Story & Storytelling" vinto lo scorso marzo alla Game Connection di San Francisco, che sicuramente alza le aspettative, e diventa lecito attendersi qualcosa di davvero notevole. Ebbene, il primo episodio non funziona fino in fondo, ma lascia intravedere un potenziale da non sottovalutare.

Storytelling

La storia mescola realtà e finzione, utilizzando come protagonista un Eliot Ness (il famoso leader del gruppo di "intoccabili" che incastrarono per evasione fiscale il gangster Al Capone) ormai ritirato dall'attività di poliziotto e soddisfatto gestore di un ristorante di periferia. Ness non è mai riuscito a farsi una ragione della sua ultima, fallimentare, indagine, legata alla scomparsa di alcuni bambini, e proprio su questo punta un misterioso committente, che fa leva sul rimorso per convincerlo a rimettersi in gioco come investigatore: una bambina è scomparsa per mano di misteriosi rapitori, che vediamo fin dalla

QUANDO BLUES & BULLETS PUNTA SULLE SCELTE STILISTICHE PARTICOLARI È DAVVERO UNO SPETTACOLO

Parte del gioco si svolge su un dirigibile sospeso sopra la città.

IL PROTAGONISTA È ELIOT NESS, UNO DEGLI INTOCCABILI CHE INCASTRARONO AL CAPONE

prima scena addobbati come creature demoniache, e bisogna salvarla. A conti fatti, nel racconto c'è più fantasia che realtà, anche se tutto sommato vengono pescati un po' di spunti dal Ness reale (per esempio l'alcolismo in cui precipitò quando la sua carriera iniziò ad andare a rotoli), per costruire un personaggio di finzione a cui far vivere una storia inedita. Senza voler svelare particolari dettagli di quel che accade in questo primo episodio, è comunque giusto dire che la scrittura degli eventi e dei dialoghi è solida, anche se priva di particolari guizzi e forse un po' troppo legata ai cliché del genere noir. Ma insomma, considerando che il punto, qui, è proprio presentare i personaggi, ci sta: bisogna vedere, poi, come le cose andranno avanti. Di sicuro, comunque, si nota una discreta ambizione: Blues & Bullets sfiora diversi temi adulti, non si fa il minimo problema a colpire duro con la violenza (mostrata e ancora di più suggerita) e cerca di seguire i binari classici del genere, sfruttandoli per alzare il tiro. Non sempre centra il bersaglio, e anzi rischia qua e là di deragliare, ma risulta quantomeno interessante, con una buona personalità e del bel potenziale. Peccato solo per un motore grafico dalle animazioni tremendamente legnose, che fatica ad assecondare il racconto con il giusto livello di "recitazione". È comprensibile, visto il taglio della produzione, ma rovina un po' il godimento del tutto. In compenso, dove il motore grafico spara cartucce sorprendenti è nell'aspetto visivo generale, e nella capacità di generare la giusta atmosfera. Non tutte le scene funzionano allo stesso modo, ma quando Blues & Bullets punta sulle sue scelte stilistiche particolari, beh, è davvero uno spettacolo.

Le conclusioni del protagonista vengono raccontate sotto forma di pseudo-flashback.

La trovata del rosso utilizzato per spezzare il bianco e nero non è molto originale, ma funziona sempre bene.

Gameplay

E sul piano del gioco, com'è? Eh, un po' come il resto: mira in tutte le direzioni, non gli riesce tutto bene, ma complessivamente si lascia giocare e, quando funziona, non è davvero niente male. La struttura generale è quella a cui ormai ci stiamo abituando: un'avventura lineare (anche più del solito, perlomeno sul piano del movimento), nella quale si trascorre il grosso del tempo affrontando conversazioni, con scelte multiple nei dialoghi che possono generare conseguenze specifiche e spalancare bivi nel racconto. Ma ci sono anche un paio di scene d'azione, basate su un sistema di copertura piuttosto rozzo: la prima spezza il ritmo, ma dura troppo e finisce per risultare fuori posto; la seconda viene utilizzata ai fini narrativi, grazie ad alcune spettacolari trovate visive, e funziona molto meglio. A questo si aggiunge poi una fase strettamente investigativa, nella quale bisogna indagare sulla scena di un crimine, trovare indizi osservando gli ambienti e manipolando gli oggetti per poi far quadrare il tutto tramite un menu che ci permette di collegare fra loro le foto dei vari indizi secondo un rapporto di causa ed effetto. Anche qui lo svolgimento è piuttosto lineare, ma la sezione è comunque piacevole da giocare e affascinante. Insomma: luci e ombre, per un progetto a lungo termine che comunque merita di essere tenuto sotto controllo.

L'interfaccia si basa interamente sull'utilizzo di icone.

VOTO: 3/5

COMMENTO

Un primo episodio promettente, ma largamente imperfetto, per un'avventura poliziesca che strizza l'occhio al noir e all'horror, giocando molto sulla forza della propria indiscutibile personalità. Allo stato attuale, nonostante gli innegabili pregi, risulta difficile promuovere l'acquisto immediato della serie. Il consiglio è di aspettare i prossimi episodi per vedere come si svilupperanno le cose, ma di certo va tenuto d'occhio.

+ Grande personalità
+ L'ambizione non gli manca
− C'è parecchio da sistemare nei prossimi episodi
− I limiti tecnici pesano un po' sulla riuscita della narrazione

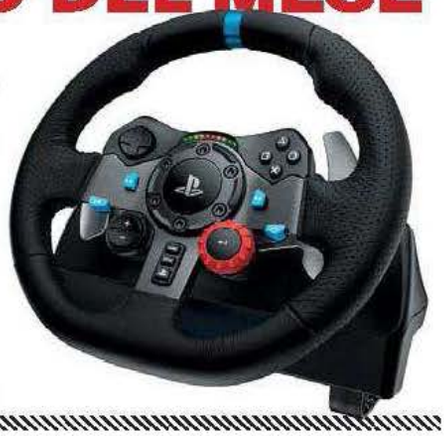
I PARAMETRI DI THE GAMES MACHINE

Da qualche mese sono cambiati i parametri con cui valutiamo il "PC ideale" della pagina seguente. In passato le fasce erano suddivise in questo modo: al top c'era semplicemente il massimo, indipendentemente da ciò che sarebbe potuto costare; nella fascia ottimale c'erano i prodotti che fornivano il migliore compromesso fra prezzi e prestazioni, mentre nella fascia economica una configurazione ideale per giocare come si deve spendendo il minimo. Visti i tempi e l'eccessiva elitarietà della fascia "top" abbiamo deciso di ripensarla in un'ottica più umana, proponendo sì dei componenti costosi (non sarebbe "al top" sennò), ma cercando comunque di proporre la soluzione più potente al prezzo più congruo. Non avrebbe senso infatti proporre due R9 Fury X in Crossfire a più di 1500 euro, quando con i 600 euro scarsi di due Radeon R9 290 si ottengono già dei risultati eccellenti! Insomma, ora la fascia "top" è più ragionata mentre le altre due restano quelle a cui siamo abituati. Nella fattispecie, tutte le nostre configurazioni vi permetteranno di giocare bene, ma a condizioni diverse. Un PC composto con i componenti della fascia "top" vi permetterà di giocare anche a 4K (3840x2160 pixel), uno della fascia "ottimale" a 2560x1440 pixel o in Full HD a pieni filtri, mentre uno della fascia economica vi permetterà di giocare in Full HD (1920x1080 pixel) anche se con qualche compromesso.

IL PRODOTTO DEL MESE

Se è vero che il "Best Buy" di questo mese spetta giustamente alla tastiera meccanica silenziosa di Corsair, non c'è dubbio che qui in redazione ci siamo tutti esaltati per il **G29** di **Logitech**, cui assegnamo volentieri il premio di prodotto del mese, ed ecco perché:

- un volante realizzato con una simile qualità non si vedeva da un pezzo
- il doppio motore Force Feedback lascia basiti per quanto si comporta bene, e per le soddisfazioni che riesce a regalare in gara
- costa parecchio, ma se vi divertite con i giochi di corse, è davvero difficile trovare qualcosa di meglio



NEWS IN BREVE

ADDIO CATALYST...

... E benvenuti Radeon Settings! Sarà infatti questo il nome che assumerà il software di controllo delle schede video Radeon e delle GPU integrate nelle APU di AMD. A partire da questo mese potremo finalmente dire addio alla pesantissima interfaccia .Net del Catalyst Control Center, in favore di una serie di pannelli più essenziali, intuitivi e facili da usare. Un piccolo grande segnale, da parte di AMD, del suo rinnovato impegno nei confronti dei videogiocatori.

COMUNICAZIONE DI POLSO

Frutto di una campagna di crowfunding sulla piattaforma Indiegogo, il nuovo Rufus Cuff'in preordine è più che uno smartwatch: grazie alla generosa diagonale di 3,2" il suo schermo può sostituire tranquillamente quello dello smartphone quando si tratta di muoversi con il GPS, ricevere e spedire messaggi, consultare velocemente il web. Peccato solo che manchi un alloggiamento per le SIM, rendendolo di fatto soltanto una (ingombrante) periferica.

DOPPIO FIJI PER GEMINI

AMD ha svelato le caratteristiche della sua nuova scheda video Radeon R9 "Gemini", dotata di due GPU "Fiji" identiche a quella montata sulle R9 Nano. La nuova scheda si avvarrà dunque di due GPU da 1 GHz con 4096 stream core ciascuna, 8 GB di memoria HBM complessivi e il classico controller Crossfire integrato con cui le due GPU possono operare in concerto. La scheda è pensata per offrire le massime prestazioni alle esigenti risoluzioni QHD e 4K.

IL BORSINO DELL'HARDWARE

The Games Machine tiene sotto osservazione una ventina di componenti hardware di qualità, segnalando le loro variazioni di prezzo col passare del tempo.

=	vid	RADEON R9 FURY X	€ 669
▲	vid	GEFORCE GTX 980 Ti	€ 659
▼	vid	RADEON R9 NANO	€ 649
=	cpu	INTEL CORE i7 5930K	€ 559
=	vid	RADEON R9 FURY	€ 549
▲	vid	GEFORCE GTX 980	€ 489
▼	mon	SAMSUNG U28D590D	€ 449
▲	cpu	INTEL CORE i7 6700K	€ 439
▲	vid	RADEON R9 390X	€ 409
▲	vid	RADEON R9 390	€ 359
=	cpu	INTEL CORE i7 4790K	€ 329
▲	vid	GEFORCE GTX 970	€ 310
=	vid	RADEON R9 290	€ 299
▲	cpu	INTEL CORE i5 6600K	€ 275
▼	vid	RADEON R9 380 (4GB)	€ 209
▼	vid	RADEON R9 380 (2 GB)	€ 180
▼	vid	GEFORCE GTX 960	€ 175
▼	vid	GEFORCE GTX 950	€ 155
▼	vid	RADEON R7 370	€ 139
▼	vid	GEFORCE GTX 750 ti	€ 105

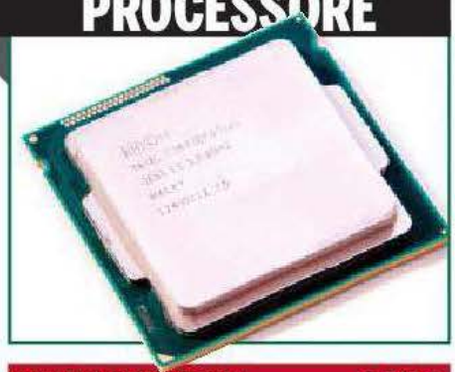
LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; ssd = unità storage a stato solido; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

Novembre, periodo in cui abbiamo rilevato i prezzi, è sempre un mese di passaggio: i prezzi salgono furbescamente in previsione delle vendite natalizie – soprattutto nella fascia alta del mercato – per poi invertire la rotta quando l'epifania, oltre alle feste, tutti i rincari si porta via. E quest'anno non fa eccezione. Ecco quindi in crescita tutti i prodotti più costosi e in diminuzione, per la gioia di chi sa accontentarsi, tutti i prodotti di fascia medio-economica. L'unico dato in controtendenza è il prezzo della Radeon R9 Nano: evidentemente, non eravamo gli unici a essere perplessi...

IL PC IDEALE

I componenti giusti per creare tre configurazioni da gioco: **TOP** (per i maniaci), **OTTIMALE** (miglior rapporto prezzo/prestazioni) ed **ECONOMICA** (per risparmiare).

PROCESSORE



INTEL CORE i7 5930K — € 559

Con i suoi 6 core con HyperThreading a 3,4 GHz (3,9 in modalità Turbo) questo processore è quasi il massimo: un i7 5960X costa infatti quasi il doppio ma offre bene o male le stesse prestazioni.

INTEL CORE i5 6600K — € 275

Un processore centrale su socket LGA1151 dalle caratteristiche molto interessanti, capace di eguagliare le prestazioni delle precedenti CPU Core i7 meno costose.

AMD A8 6600K — € 90

Una APU "Trinity" da 4 core (3,6/3,9 GHz) che integra una GPU Radeon da 256 stream processor, a un prezzo davvero irresistibile. Con una buona scheda video, può dare grandi soddisfazioni!

SCHEDA MADRE

ASROCK 2011 X99 EXTREME6 — € 250

Da Asrock una solida piattaforma con socket 2011-3. SLI e Crossfire-X fino a 3 schede video, RAM DDR4, USB 3.0, SATA a 6 Gbps... insomma, non le manca proprio niente.

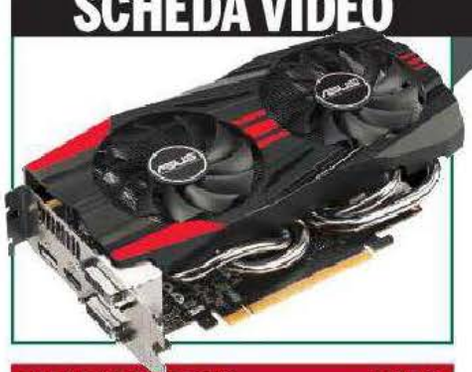
ASROCK Z170 PRO4S — € 125

Una scheda madre con socket LGA1151 perfetta per le nuove CPU Intel, dotata di USB 3.0, connettore M.2, porte SATA a 6 GB/s. Adatta a chi userà una sola scheda video, ne supporta due in Crossfire.

ASROCK FM2A78M-DG3 MATX — € 50

Una scheda madre Micro-ATX che può essere alloggiata anche in un case di modeste dimensioni e consente, però, il collegamento di una scheda video PCI Express. Ha 4 porte SATA e 4 USB 3.0.

SCHEDA VIDEO



GEFORCE GTX 980 Ti — € 659

Un curioso avvicendamento al top: due R9 290 costano ormai come una GTX 980ti che, dalla sua, offre tanta potenza e l'affidabilità della singola GPU.

GEFORCE GTX 970 — € 310

Al momento è forse la scheda di fascia medio alta con il rapporto prezzo/prestazioni più interessante. Ottima per i 2560x1440 pixel. In alternativa, la R9 390 costa 40 euro in più.

GEFORCE GTX 750ti — € 105

Il debutto, a dir poco interessante, dell'architettura "Maxwell" di Nvidia. Con cui è ancora possibile giocare, senza grandi rinunce, a risoluzione Full HD.

MEMORIE

16 GB GSKILL RIPJAWS 4 DDR4 — € 250

Sedici gigabyte di RAM DDR4 da 2.666 MHz CL15, suddivisi in quattro moduli da 4 GB, perfetti per chi è alla ricerca dell'overclock sulle più veloci piattaforme X99.

8 GB CRUCIAL BLT4G3D1869DT2TX0BCEU — € 90

Un quantitativo ideale di memorie DDR3 che unisce l'ottimo prezzo a buone prestazioni. La frequenza di lavoro è 1866 MHz CL8.

8GB CRUCIAL BLT4G3D1608DT1TX0CEU — € 72

Due moduli da 4 GB di memoria da 1600 MHz e timing di rispetto (CL8), con cui allestire un buon sistema da gioco senza pensare troppo all'overclock.

DISCO FISSO

GSKILL PHOENIX BLADE 480GB — € 620

Le porte SATA? Giocattoli! Un vero professionista collega l'SSD direttamente al bus PCI Express, ottenendo in questo caso 2 GB/s in lettura e 1 GB/s in scrittura. Panico!

SANDISK ULTRA II 240 GB — € 180

Un drive SSD dalle ottime prestazioni, perfetto per sistema operativo e programmi. Ovviamente da solo non basta, occorre aggiungere un HD per i dati, come quello sottostante.

SEAGATE ST2000DM001 2 TB — € 75

Oltre allo spazio, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 64 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto. Mettendone due in RAID si guadagna in velocità, capienza o sicurezza.

MONITOR

SAMSUNG U28D590D — € 430

LED, 28 pollici TN, 3840x2160 pixel, 2 porte HDMI e una DisplayPort, con il suo prezzo invitante e la risposta da 1 ms consente finalmente di giocare a 4K a prezzi umani.

PHILIPS 272C4QPJKAB — € 405

LED, 27 pollici, 2560x1440 pixel, sempre 16:9, immagini molto chiare ma minore fedeltà dei colori, tempo di risposta di 6 ms. Un ottimo lasciapassare per superare il Full HD.

ACER K242HLABID — € 135

LED, 24 pollici, 1920x1080 pixel, Full HD 16:9, tempo di risposta 5 ms. Uno schermo ottimale per giocare in Full HD, dotato di ben tre ingressi (VGA, DVI, HDMI).

TOP — OTTIMALE — ECONOMICA

GPU VELOCISSIMA
Checché se ne dica, la GPU GM200 di Nvidia è e resta la più veloce sul mercato, con 2816 stream processor configurati per operare, in questo caso, a una frequenza di clock di 1190 MHz che, in modalità turbo, possono salire a 1290. In overclock è possibile superare anche i 1420 MHz, ma ciò non apporta benefici davvero apprezzabili.

CONSUMA UN PO' DI PIÙ
La scheda va alimentata con due connettori ausiliari PCI Express da 8 poli e, con i suoi 300 Watt ci TDP "reali", non è certo la scheda video più economa sulla Terra. Le altre GTX 980ti consumano leggermente di meno. Parliamo ci differenze risibili, ma scegliete per sicurezza un buon alimentatore 80+ da almeno 750 Watt.

DISSIPATORE EFFICIENTE
Tre ventole dalle dimensioni estremamente generose raffreddano la GPU e le memorie in modo efficace e silenzioso, mantenendo il rumore di fondo nell'intervallo dei 38 – 40 dBA e il calore prodotto fra i 30 e i 68° C. Il che significa, in parole povere, che non morirà per surriscaldamento e che ne avvertirete a malapena la presenza, a PC acceso.

GeForce GTX 980 Ti Hall Of Fame

Produttore: **KFA²** Prezzo indicativo: **780 €**

Anche se negli ultimi mesi abbiamo dato ampio spazio alle ultime soluzioni Radeon di AMD, non ci dobbiamo dimenticare che, già da qualche tempo, le GeForce GTX 980 Ti offrono lo stesso livello di prestazioni. E oggi, con le nuove "declinazioni" overcloccate direttamente in fabbrica, non è difficile imbattersi in schede ancora più veloci. È proprio questo il caso della nuova GTX 980 Ti "Hall of Fame" di KFA², un brand alternativo con cui Galaxy si presenta sul solo mercato europeo, con prodotti destinati unicamente ai videogiocatori (vieppiù danarosi). Questa scheda video si piazza di prepotenza fra le nostre soluzioni preferite sulla fascia alta, essendo dotata della GPU più veloce sul mercato e di una serie di caratteristiche capaci di renderla estremamente interessante: tanto per cominciare, l'aspetto molto ricercato, con un PCB di colore bianco dal layout diverso da quello standard di Nvidia; un dissipatore molto efficiente, capace di mantenere sotto controllo le temperature della scheda senza farsi sentire; la presenza di ben cinque connettori video – una porta HDMI 2.0, una DVI Dual Link, ben tre DisplayPort – con cui è possibile creare qualunque configurazione multimonitor e impiegare qualsiasi schermo uscito di recente, a differenza di altre soluzioni ferme all'HDMI 1.4 o che invece hanno abbandonato, troppo presto, la connessione DVI DL. Certo, questo incide sullo spazio rimasto a disposizione per la ventilazione nella maschera posteriore, ma come abbiamo già scritto il dissipatore è comunque in grado di compensare a sufficienza, evitando quindi di riversare troppo calore all'interno del case. Il misterioso pulsantone posto accanto alle uscite video, invece, serve ad aumentare la velocità delle ventole nelle situazioni di emergenza. Con la GeForce GTX 980 Ti HOF si gioca alla grande a qualsiasi risoluzione, superando di qualche prezioso fotogramma quasi tutte le soluzioni concorrenti, siano esse altre GTX 980 Ti o le rivali R9 Fury di AMD.

UNA SCHEDA VIDEO PIÙ COSTOSA DELLA MEDIA, MA CON CARATTERISTICHE DAVVERO INTERESSANTI

8.5

COSTA PARECCHIO

I prezzi che abbiamo trovato per questa scheda superano di oltre 100 euro la media delle altre GTX 980Ti, offrendo in cambio i servigi di un dissipatore molto efficace e una velocità generale superiore del 10% a quella delle concorrenti. Insomma, costa un po' di più ma vale anche un po' di più. Decidete voi se è abbastanza.

TANTA MEMORIA

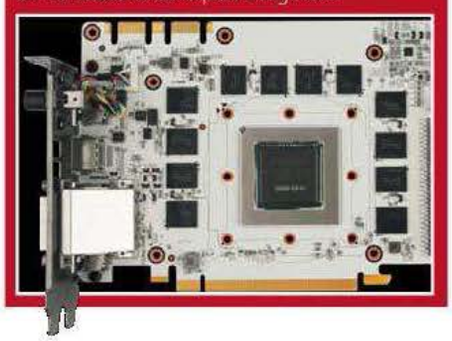
Con 6 GB di memoria GDDR5 a 7 GHz (effettivi) c'è davvero molto spazio con cui trastullarsi. Abbastanza per riuscire a giocare con più monitor ad alta definizione, oppure su un singolo schermo a 4K.

DANNATAMENTE BELLA

Con il suo PCB interamente bianco e sviluppato internamente dall'azienda, i suoi connettori dello stesso colore e il dissipatore "glaciale" questa GTX 980ti è perfetta per chi mantiene visibili i componenti interni del computer. È quasi un peccato rinchiuderla in un case integralmente schermante e nasconderla alla vista!

E C'È PURE POTENZIATA

Se volete investire 1000 euro in una scheda video, potete scegliere la GTX 980 TI HOF LN2 edition, sempre di KFA², pensata appositamente per essere impiegata con raffreddamento ad azoto liquido (!), e dotata di un PCB a 12 strati ulteriormente rinnovato, dotato di un sistema di alimentazione a 16+3 fasi e di tre connettori di alimentazione da 8 poli. Esagerata!



Strafe RGB MX Silent

BEST BUY

Produttore: **Corsair** Prezzo indicativo: **199 €**

Le tastiere meccaniche stanno diventando un "must" per ogni videogiocatore: sono più robuste, sopportano in media 50 milioni di sollecitazioni prima di rompersi, restituiscono un feedback tattile maggiore e, una volta che ci si fa l'abitudine (perché bisogna farci l'abitudine), risultano sicuramente più precise di quelle a membrana. Ma hanno due difetti: costano tanto e fanno un sacco di rumore. Non che il secondo sia proprio un difetto (anzi, c'è chi come me imparò l'arte della digitazione su una macchina per scrivere meccanica e, pertanto, trova il loro ticchettio in qualche modo rassicurante), ma mettersi a giocare di notte con le cuffie per non disturbare, per poi profanare il sonno di chi dorme con un fastidiosissimo click clack, non è affatto una grande idea. Corsair ha risolto brillantemente il problema assicurandosi – per i prossimi sei mesi – l'esclusiva sull'uovo di Colombo, una nuova tecnologia di tasti Cherry MX silenziosi. Già! Silenziosi: precisi come tutti gli altri switch meccanici, retroilluminati con tutti i colori e i giochi di luce tamarri che oggi vanno di moda, ma quieti più o meno come la tastiera a isola del vostro PC portatile. La tastiera Strafe RGB MX Silent di Corsair sarà dunque l'aggeggio che farà riammettere il computer nelle stanze che "contano" (per mogli o conviventi) e che probabilmente farà emettere un "oooh!" strabiliato a tutti coloro che la vedranno in azione, perché bisogna proprio ammetterlo: grazie alla retroilluminazione, all'aspetto altrimenti elegante e serioso (a luci spente o moderate), al peso complessivo e alle piccoli grandi feature aggiuntive, questa tastiera è davvero ottima. Fra le altre cose da menzionare: il polling rate a 1000Hz personalizzabile, la capacità di registrare tutte le pressioni senza ghosting, la programmabilità del layout e degli effetti luce, la possibilità di assegnare un comando o una macro particolare a ogni tasto, i quattro tasti WASD intercambiabili, la porta USB sul retro, a cui è possibile collegare una pendrive o – perché no – direttamente il mouse.

9.0

- **Pregevolissima al tocco e piacevole da vedere**
- **La più silenziosa tastiera meccanica!**
- **Buone possibilità di personalizzazione**
- **Prezzo non alla portata di tutte le tasche**

MATERIALI OTTIMI
Il G29 rappresenta un netto passo in avanti in termini di design e materiali: il grip è perfetto, la disposizione dei tasti comoda e il volante resiste anche alle sessioni più impegnative. Per di più, è anche molto bello da vedere: il che non guasta mai.

NIENTE CAMBIO MANUALE
Per un prezzo così impegnativo sarebbe stato bello avere il cambio ad H incluso, come d'altronde accade con il G27. Purtroppo non è così, ma è anche vero che le leve del sequenziale in alluminio sono a dir poco fantastiche.

DOPPIO MOTORE FORCE FEEDBACK
Il G29 è dotato di un doppio sistema di force feedback che è davvero spaventoso nel restituire il comportamento della vettura sull'asfalto. Se siete appassionati di rally preparatevi a fare molto esercizio con gli avambracci!

PEDALIERA CON FRENO NON LINEARE E FRIZIONE
La pedaliera è stabile e comoda, ma il freno in particolare è davvero una chicca: la sua corsa non è lineare e offre una resistenza decisamente più forte, proprio come nella realtà.

Logitech G29

Produttore: **Logitech** Prezzo indicativo: **399 €**

Il G29 di Logitech rappresenta il "guilty pleasure" per ogni appassionato di giochi di corse che si rispetti: ha più funzioni del necessario, è esteticamente ineccepibile e offre il top della tecnologia disponibile attualmente sul mercato. Il prezzo è alquanto impegnativo e, per certi versi, il Logitech G27 rappresenta ancora la soluzione con il migliore rapporto qualità/prezzo, ma è innegabile che con il G29 ci si diverta di più, anche (o quasi) a parità di performance. Il nuovo modello di punta dei volanti di Logitech ospita, infatti, al suo interno un duplice motore di force feedback che restituisce al meglio le asperità del terreno e la trazione della vettura, con risultati spettacolari quando si tratta di far sentire sottosterzo e sovrasterzo in curva.

Se invece siete degli amanti delle corse offroad e delle tappe dei rally, attenti alla vostra postazione, visto che la violenza del ritorno di forza è tale che se non fissato al meglio su una superficie bella solida, l'esperienza potrebbe essere a dir poco traumatica. L'altra chicca che contribuisce alla felicità di ogni pilota virtuale che si rispetti è la risposta del pedale del freno che, a differenza di acceleratore e frizione, non è lineare e offre una resistenza molto più realistica e vicina alle pedaliere professionali. Come già accennato in precedenza, in termini di prestazioni pure siamo poco lontani da quelle del G27, con uno sterzo preciso lungo tutta la corsa dei 900° e possibilità di setup decisamente personalizzabili grazie alla piena compatibilità con tutti i giochi simulativi e l'ottimo tool di configurazione stand alone. Le differenze in termini di feeling vanno ricercate nelle rifiniture e nei materiali, sicuramente molto più eleganti e, soprattutto, meno "plasticosi" al tatto. Spiace un po', a dire il vero, l'assenza del cambio ad H all'interno della confezione, ma la doppia leva del sequenziale in alluminio satinato è tanta roba, soprattutto in combinazione con i LED sul volante che lavorano in sync con il gioco.

UN VOLANTE CHE SI PONE AL CONFINE TRA LA PERIFERICA PRESTANTE E L'OGGETTO BELLO DA POSSEDERE

8.0

INDICATORI A LED REATTIVI

Se siete amanti della visuale dal casco senza HUD, gli indicatori luminosi al volante che vi informano dei giri motore e dei tempi di cambio marcia diventeranno ben presto fondamentali, nonché esteticamente bellissimi.

900° DI STERZATA

Il G29, come il suo predecessore, conserva la corsa di 900°. Diciamoci la verità, non la si usa quasi mai, ma vale la pena provarla almeno una volta in Euro Truck Simulator 2 e diventare dei maghi della manovra con rimorchio!

IL BOX DEL CONSOLARO

Uno degli indubbi vantaggi del G29 è la piena compatibilità con PS4, da cui eredita anche la brandizzazione e il layout dei tasti. La possibilità di ammortizzare l'investimento con un prodotto compatibile con più piattaforme è sicuramente un punto a favore del volante Logitech. Tra l'altro, se oltre al PC siete possessori di Xbox One non disperate: il G920 è il modello gemello in tutto e per tutto, pronto per essere usato con Forza Motorsport.

Razer Diamondback

Produttore: **Razer** Prezzo indicativo: **99,99 €**

Non sono tante le periferiche che possono vantare una "storia", e tra queste va sicuramente citato il Razer Diamondback, finito nelle mani dei giocatori la prima volta nel 2004. E ne sono cambiate, di cose, in questi undici anni, e non solo dal punto di vista videoludico... Con questo aggiornamento Razer propone un mouse nuovo, al passo coi tempi ed estremamente performante, rimanendo il più possibile nel solco della tradizione. Ritroviamo il particolare design del Diamondback, affusolato e simmetrico, così come la sua estrema leggerezza, che gli fa sfiorare i novanta grammi. Forse un po' troppo leggero per i miei gusti, abituato come sono a dispositivi più "cicciotti" e pesanti da tenere in mano. "Sotto il cofano" del Diamondback, invece, ci sono un sacco di novità: l'eccellente sensore laser 5G che si spinge fino a 16mila DPI (lo stesso usato sul top di gamma Mamba), che lo rende incredibilmente sensibile ed efficiente, perfetto per qualsiasi esigenza ludica. Ci sono poi pulsanti programmabili su entrambi i lati (proprio per venire incontro ai mancini), la nuova illuminazione Chroma disposta lungo tutto il corpo del mouse, bellissima da vedere, con 16,8 milioni di colori da personalizzare tramite il software Razer Synapse, ed eventualmente sincronizzata con altri dispositivi della medesima serie (tastiere, cuffie e persino tappetini del mouse). Il software permette anche di impostare macro e associare diversi comandi a ciascun tasto, oltre che regolare la sensibilità del sensore ottico (operazione non possibile dal mouse). La qualità costruttiva del Diamondback, come consuetudine per Razer, è di ottimo livello, a partire dal cavo rivestito in tessuto passando per la robusta plastica satinata che ricopre il mouse e i rivestimenti di gomma sui lati, che offrono una presa ottimale in ogni frangente. L'unica, vera riserva per questo mouse è il prezzo, che sfiora i 100 euro, fascia entro cui si trovano molti altri ottimi dispositivi (magari meno spinti dal punto di vista delle prestazioni).

8.0

- **Design essenziale ed estremamente personale**
- **Sensore laser 5G davvero performante**
- **Forma simmetrica, ottima per i mancini**
- **Il prezzo non è dei più abbordabili**

LA NATURA E LA CADUCITÀ DIGITALE

Hard disk, nastri magnetici e supporti ottici sono molto comodi per memorizzare le informazioni. Ma durano poco. Che fare, quindi, per tramandare ai posteri le conoscenze degli ultimi venti anni?

Gli esseri umani hanno sempre sentito l'esigenza di tramandare le proprie esperienze. Per questo, oltre alla semplice comunicazione verbale, hanno inventato lingue, codici, alfabeti e supporti su cui scrivere: abbastanza comodi per essere gestibili, ma anche abbastanza durevoli per raggiungere almeno la generazione successiva. Noi "sapiens" siamo passati attraverso la pietra, la cera, il papiro, la carta, il tablet ma, ogni volta che abbiamo inventato un metodo più comodo per raccogliere le informazioni, ci siamo scontrati con la necessaria contropartita: la sua inferiore durata nel tempo. Ci sono pietre incise da qualche cavernicolo arrivate quasi intatte ai giorni nostri, incisioni sui monumenti antichi ancora visibili a tremila anni di distanza. Alcuni libri ricopiati dai monaci amanuensi sono sopravvissuti a 500 anni di storia. Ma delle nostre informazioni digitali, invece, cosa resterà? Faceva bene Raf a preoccuparsi degli anni Ottanta, ma noi dovremmo preoccuparci pure dei Novanta e di tutti quelli successivi, visto che ogni informazione stipata su un supporto digitale, sia esso ottico o magnetico, è destinata a deteriorarsi e perdersi nel giro di una cinquantina d'anni. A meno che, ovviamente, qualcuno non si preoccupi di trasferirla su un supporto nuovo a scadenze regolari.

LA SOLUZIONE? IL DNA

Gli assidui frequentatori dei social non si disperino: le pucciose foto dei gattini e i loro bellicosi scambi d'opinione non sono necessariamente condannati all'oblio. La soluzione a tutti problemi di caducità delle tecnologie digitali può infatti arrivare dall'acido desossiribonucleico, o DNA, il più antico sistema di codifica delle informazioni esistente, usato dalla natura – per milioni e milioni di anni – per racchiudere tutte le caratteristiche degli individui. Come insegnano alle scuole medie, si tratta di un polimero organico di forma elicoidale costituito da monomeri, chiamati nucleotidi, a loro volta composti da alcuni componenti fondamentali, tra cui quattro basi azotate: adenina (A), guanina (G), citosina (C) e timina (T). La struttura delle lunghissime sequenze di nucleotidi non è poi così diversa dalle sequenze di 0 e 1 che i computer adoperano per codificare e memorizzare i loro dati, per cui non deve stupire il fatto che, da decenni ormai, molti scienziati stiano cercando un modo efficace, ed economicamente sostenibile, per salvare i dati in "comode" molecole di DNA. L'aggettivo merita le virgolette perché, purtroppo, la strada per costruire i "drive nucleici" è ancora tutta in salita.

UNO SCENARIO DA FANTASCIENZA

Le potenzialità delle molecole di DNA usate come dispositivo di stoccaggio sono enormi, quasi inimmaginabili al giorno d'oggi. Il DNA ha una struttura tridimensionale, può occupare spazio volumetrico e non necessariamente planare, è straordinariamente denso e ogni bit di informazione, che potremmo per comodità assoggettare a un singolo nucleotide, occupa pochi nanometri di spazio. In un solo millimetro cubo di DNA ci sta l'equivalente di centinaia di dischi da 3 TB. I problemi da affrontare per arrivare all'uso industriale di questa tecnologia, tuttavia, sono molteplici: prima di tutto, occorre fissare le molecole in "contenitori" adatti a renderle durevoli (altrimenti la volatilità della loro natura avrebbe certamente la meglio nel giro di poco tempo), ma soprattutto serve un "linguaggio di scrittura" che consenta, letteralmente, di formattare i dati in modo che si possano leggere con facilità. In particolare, non è ancora possibile l'accesso diretto: tutte le tecniche realizzate fino a ora sono state in grado di memorizzare diversi file in sequenza, ma vi si può accedere in lettura soltanto leggendoli tutti insieme – come negli archivi su nastro. Non è un grosso problema in un test-case di pochi file, ma lo diventa certamente se consideriamo

▲Un esemplare di HiSew 2000 prodotto da Illumina, uno dei più noti apparecchi per il sequencing (ovvero la lettura) del DNA.

▲L'equivalente dei dati stipati nei dischi di questo angolo di datacenter potrebbe occupare lo spazio di una monetina.

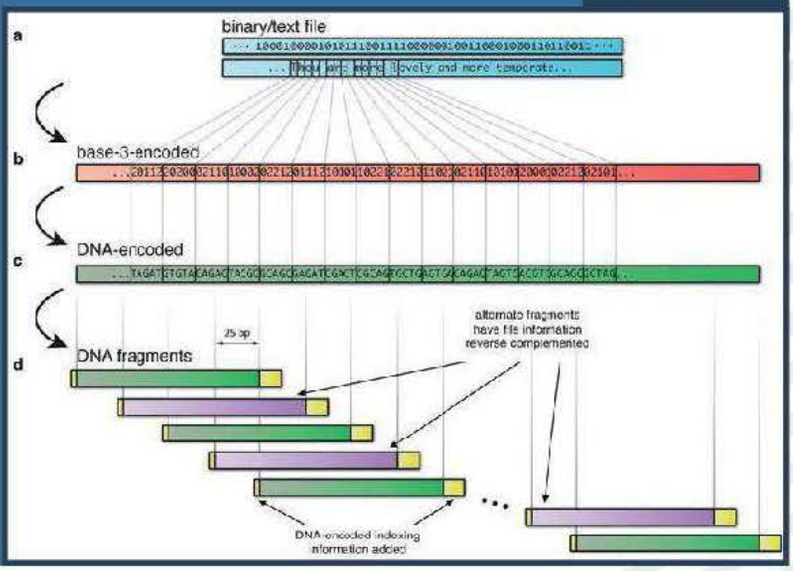
che in pochi grammi di DNA è possibile stipare centinaia di terabyte di informazioni. Come se non bastasse, le macchine in grado di sintetizzare il DNA esistono ma hanno costi stellari, laddove i dispositivi per la "lettura", al contrario, stanno iniziando a essere piuttosto comuni nei laboratori scientifici. Pensiamo insomma alla situazione che si verificò con i lettori di CD e i primi masterizzatori, più di vent'anni fa, ma aggiungiamo qualche zero in fondo ai prezzi: con buona pace di chi vorrebbe questa tecnologia dietro l'angolo, ci vorrà ancora molto tempo prima che sia in grado di diffondersi.

VERSO LA NORMALITÀ

Ma come è possibile stoccare dati nel DNA? Ci hanno provato in molti, con differenti approcci. Uno dei risultati più apprezzabili è sicuramente quello ottenuto nel 2013 da Nick Goldman e dal suo gruppo di ricercatori dell'Istituto Europeo di Bioinformatica: rappresentando i byte di diversi file con sequenze singole di DNA prive di polimeri omologhi (cioè con basi sempre differenti, mai uguali a quelle che precedono o che seguono), convertendo i valori in base tre invece che con la tradizionale notazione binaria, e suddividendo i dati in diversi segmenti di DNA sovrapposti per il controllo d'errore e la ridondanza, Goldman e i suoi sono riusciti a memorizzare circa 740 KB (poco più di un antidiluviano dischetto da 3,5" a bassa densità) di informazioni in una molecola di DNA, riuscendo a leggere gli stessi dati con un'accuratezza del 100%. Questi 740 KB hanno richiesto solo altri 650 KB di informazioni aggiuntive per limitare gli errori di scrittura/lettura, e al loro interno stipavano tutti i 154 sonetti di Shakespeare, uno studio scientifico in PDF, una fotografia in JPEG dell'Istituto e alcuni estratti in MP3 del famoso discorso "I have a dream" di Martin Luther King. Per distinguere i file gli uni dagli altri, i segmenti di DNA sono stati arricchiti anche di alcune informazioni di indicizzazione e ridondati più volte. In totale, per la rappresentazione "biologica" di questi pochi file sono state necessarie 153.335 stringhe di DNA, ognuna composta da 117 nucleotidi. Tramite un processo di sintesi messo a punto da Agilent Technologies, i ricercatori hanno sintetizzato i relativi oligonucleotidi e, alla fine del processo, il tutto è stato liofilizzato negli States e spedito in Germania, dove un sequencer HiSeq 2000 di Illumina è stato in grado di "leggere" il DNA, dopo che quest'ultimo è stato rimesso in sospensione, amplificato e purificato. Grazie alla generosa ridondanza dei dati è stato perfino possibile ricostruire senza difficoltà un gruppo di nucleotidi mancanti, dando prova dell'efficacia del sistema di controllo degli errori. 740 KB sembrano pochi, ma ciò che veramente conta nell'esperienza di Goldman è la fattibilità di un sistema di storage affidabile basato sulla tecnologia, risultato che a George Church, ricercatore presso la Harvard University, era sfuggito solo l'anno prima. Church aveva codificato nel DNA diverse immagini in JPG e un testo di oltre 50000 parole in formato HTML, ma aveva rappresentato i singoli bit con altrettante basi azotate senza curarsi delle doppie occorrenze, generando eccessivi errori di lettura. Il problema di entrambi i metodi, tuttavia, restava la sostanziale volatilità della "materia" organica, risolto solo la scorsa estate da un gruppo di ricercatori di ETH Zurich: la loro idea, decisamente brillante, è stata incapsulare i filamenti di DNA in microscopiche sfere di vetro per mezzo di un procedimento chimico. Questa sostanziale solidificazione delle molecole di DNA ne consente la conservazione come nei fossili naturali, aprendo la prospettiva di preservare i dati per migliaia (o addirittura milioni) di anni.

LE PROSPETTIVE, OGGI

Con costi stimati in circa 12,500 dollari al megabyte in scrittura, e 220 dollari al megabyte in lettura, la memorizzazione dei dati nel DNA non è certo il sistema di stoccaggio dei dati più economico in circolazione. Ma i ricercatori ritengono di abbattere queste cifre nel giro di mezzo secolo e di arrivare, in pochi decenni, almeno al break-even nei confronti dei nastri magnetici, tuttora il sistema di storage preferito per i backup di grandi dimensioni. I nastri hanno una durata limitata e ogni 5-10 anni vanno riversati su nuove "cassette" magari più capienti, ma dal costo equivalente. Se, ad esempio, pensiamo a quanti nastri sarebbero necessari per coprire un'era di "soli" mille anni, ecco che l'impiego del DNA inizia davvero ad avere un senso. E, forse, riusciremo a lasciare ai posteri una testimonianza del nostro tempo, Raf e gattini compresi. ■



▼I passaggi che hanno consentito a Goldman e i suoi colleghi di trasformare 740 KB di dati in sequenze di DNA.

WE WISH YOU A MERRY BACKLOG!

Novembre e dicembre sono i mesi del backlog. No, non nel senso che lo si smaltisce, ma che, al contrario, l'autunno fa cadere le foglie e crescere la lista dei giochi da giocare. Vuoi per le uscite novembrine, vuoi per tutti quei titoli che compriamo nei saldi pre-natalizi, diciamo che occorre rassegnarsi al calendario dell'avvento fatto di giochi che, forse, saranno smaltiti nel corso dell'intero anno solare successivo (e sottolineo il forse, ndkeiser). Ovviamente, la mia lista continua a crescere da anni, ma chi sono io per oppormi alle tradizioni?

HARDWARE DEL MESE

ACER PREDATOR 8 - GAMING TABLET

Produttore: Acer - **Sito:** acer.it - **Prezzo:** da 349 €

La prima domanda che mi faccio sempre, quando guardo un dispositivo dedicato al ludo elettronico è: perché diamine devono sempre avere un design alieno? La scena si ripete anche questa volta, osservando il nuovo gaming tablet di Acer dal solito look spaziale, abbastanza discutibile, per via dei quattro, peraltro ottimi, speaker posizionati in maniera quantomai eccentrica agli angoli del tablet. In ogni caso, passato lo shock estetico, in termini di prestazioni il nuovo predatore di Acer fa quello che deve e si configura come un ottimo tablet Android 5.1 prettamente votato alle esperienze multimediali. Sotto la scocca, infatti, c'è un processore Intel Atom x7 8700 1.6 Ghz con Turbo Boost fino a 2.4 GHz, il più veloce sulla scena mobile, per quanto un gradino sotto, in termini di performance assolute e ottimizzazione, al Tegra K1 montato sull'Nvidia Shield. In definitiva, se vogliamo essere pignoli, il corredo di processore, scheda grafica Intel HD e 2GB di RAM pongono il Predator 8 in linea con i migliori tablet sul mercato, ma non danno quel boost che ci si aspetterebbe da un hardware espressamente dedicato al gaming. Se andiamo ad analizzare lo schermo, infatti, il pannello da 8" non è altro che un semplice Full HD (1920x1200), di indubbia qualità, ma inferiore ai pannelli QHD di un tablet concorrente come il Galaxy Tab S di Samsung. Certo, Acer ha dotato Predator di tutta una serie di bloatware dedicati all'ottimizzazione di grafica e prestazioni ludiche e, in effetti, i preset funzionano anche bene, ma stiamo parlando comunque di tweak software e ottimizzazione. Una funzione specifica per i videogiocatori assolutamente di valore è il ritorno di forza, che regala un buon feeling di gioco soprattutto nei simulatori di guida e nei giochi in prima persona. Dove sicuramente il tablet di Acer ha pochi concorrenti è il comparto audio, grazie alle già citate quattro casse e un suono estremamente coinvolgente, ma si tratta di una feature che purtroppo sparisce se utilizziamo il tablet in mobilità con le cuffie. Buona, invece, la dotazione di spazio interno, con la possibilità di scegliere il taglio da 32 GB o 64 GB e la comodità di avere sempre uno slot di espansione microSD su cui poter contare. In definitiva, il gaming tablet di Acer non è altro che un buon dispositivo Android di fascia alta, penalizzato da un design discutibile che potrebbe limitarne la diffusione e relegarlo in una nicchia di cui, in termini di prestazioni, prezzo e funzioni, non dovrebbe stare.

NUOVE USCITE

LETTERINA A BABBO NATALE

Siccome vi voglio bene, questo mese vi suggerisco tanti giochi da inserire nella vostra wishlist natalizia, magari da cercare in saldo tra qualche giorno o da regalare con un clic ad amici e parenti. La prima novità del mese è **The Room 3** (iOS, 3,99 €), terzo episodio del puzzle game mobile per eccellenza, che si allontana sempre più dall'essere solo una scatola di enigmi e sposa quasi pienamente lo stile di Myst: c'è da passarci le ore, a patto che il proprio dispositivo regga le esose richieste hardware, occhio! Per fortuna, però, il game design lievemente nostalgico imperversa tra le software house mobile e quindi c'è il gioco del ricordo per tutti: se di Myst ve ne cale poco, ma di Micromachines non potevate fare a meno, fatevi un giro con **FRZ Racing** (iOS/Android, gratuito), simpaticissimo gioco di corse con visuale top down degna di un glorioso passato. In alternativa, se vi piacciono le macchine ma non ci volete correre, si può sempre usare una simil Delorean come protagonista di un buffo e difficilissimo rhythm/puzzle game dal sapore elettropop come **Neon Drive** (iOS, gratuito). Se alle quattro ruote, però, preferite le moto, è tempo di riscattare le delusioni del motomondiale per tuffarsi nei ricordi di Super Hang-On con **Moto RKD Dash** (iOS, 1,99 €), un arcade estremamente frenetico e dalla curiosa visuale "parabolica". Finita la parentesi nostalgica c'è da scoprire la sorpresa del mese: **Five Card Quest** (iOS, 2,99 €), un gioco stilosissimo che mesce dinamiche da gioco di carte con quelle da RPG tattico e roguelike regalando un mix unico e interessante. Per concludere in bellezza, però, c'è **Progress to 100** (iOS, 2,99 €), un gioco assurdo in cui per superare ogni livello ci viene richiesto di "fare qualcosa" con il nostro dispositivo. Dopo un inizio fatto di normali gesture, però, vi troverete ben presto a compiere assurdità di ogni genere, come toccare lo schermo col naso mentre guardate il soffitto: ricordatevi di averlo installato a una cena con amici e siate pronti al delirio.

GIOCO DEL MESE

DOWNWELL

Sviluppatore: moppppin / Devolver Digital - **Sito:** downwellgame.com - **Prezzo:** 2,99 € **VOTO:** ★★★★★

I più attenti di voi si ricorderanno di questo titolo perché era in concorso all'Independent Game Festival di cui vi ho parlato a marzo. La cosa più significativa di Downwell era la categoria di appartenenza: Student Showcase. I tre giovani sviluppatori nipponici, nonostante non abbiano vinto, sono stati notati da quei geni di Devolver Digital, ed eccoci qui, a giocare uno dei titoli più addictive dell'anno. Ma cos'è Downwell? Uno strano platform in cui cadiamo nelle profondità di un pozzo apparentemente senza fine armati delle nostre "gunshoes". Mi rendo conto che detta così sembra una roba folle, e in parte lo è, ma pensate a uno strano mix tra FP Hammer, Luftrausers e un platform per NES e avrete un'idea di quello che vi aspetta. Del capolavoro per Amiga c'è la verticalità verso il basso e la possibilità di "scavare" i blocchi di cui si compongono le piattaforme sparandogli contro senza pietà; di Luftrausers c'è il look essenziale con schema tricromatico e per certi versi alcuni elementi del "gunplay", così come la struttura tendenzialmente fondata sugli achievement piuttosto che sugli stage; dei classici 8-bit, invece c'è il sistema di comandi semplice e intuitivo, con due direzioni verso cui dirigere il nostro omino in caduta e un tasto per saltare e sparare. Il gioco e il divertimento stanno tutti nel farsi strada tra i nemici, gestendo al meglio le proprie raffiche da otto colpi e sfruttando le piattaforme per raccogliere tesori ed evitare le minacce. A completare un quadro già molto interessante ci pensa la generazione casuale dei livelli e la possibilità, alla fine di ognuno, di scegliere un power-up permanente capace di modificare radicalmente la strategia di gioco. Le combinazioni tra potenziamenti generano vere e proprie combo di abilità necessarie a sopravvivere nel caos che, dopo un po', rende lo schermo una vera e propria festa di pixel. Velocità, riflessi, intuizione e strategia sono gli elementi chiave del gameplay di Downwell e, nella sua essenziale semplicità, il risultato ottenuto dal team giapponese è strabiliante, perfetto sia per una partita in mobilità sia per sessioni molto più lunghe, senza risultare mai frustrante. L'unica remora che potreste avere, prima di gettarvi a capofitto nel pozzo, è che su dispositivi con schermi non abbastanza grandi si fa fatica talvolta a controllare l'azione in maniera precisa. Su iPad (o iPhone 6/6S), però, il gioco diventa perfettamente godibile, grazie alla possibilità di giocare in landscape mode con i comandi ai lati dello schermo, e ben presto vi troverete totalmente immersi nel suo furioso gameplay alla ricerca di quell'ultimo, maledetto achievement da conquistare.

SPECIALE

MADE IN ITALY

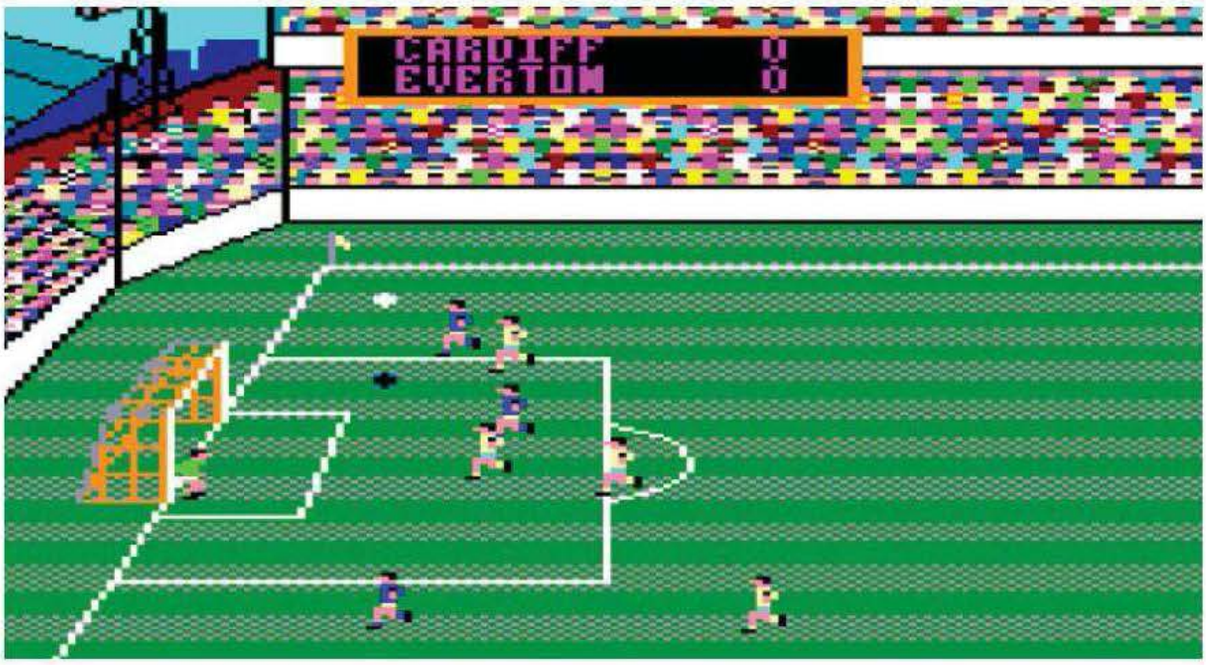
Milan Games Week, tra batteri e castori

Anche questo mese ci occupiamo di prodotti made in Italy e partiamo a razzo con il nuovo titolo del team milanese Bad Seed, **The Beggar's Ride** (iOS, 3,99 €), un platform 2D con elementi puzzle che ruota intorno a una strana maschera dai poteri divini che il protagonista del gioco, un simpatico e attempato mendicante, trova per puro caso. Una piacevole art direction e un sano equilibrio tra azione ed enigmi rappresentano i punti di forza di un ottimo titolo la cui unica pecca è rappresentata da un sistema di controlli non troppo preciso. Da Milano ci spostiamo a est, verso Verona, per il titolo di Bad Jokes Studios in partnership con Ravensburger, **Jake!** (iOS / Android, 1,99 €), un gioco espressamente dedicato ai bambini con protagonista un simpatico castoro. Il roditore deve essere condotto alla sua adorata ghianda nel minor numero di passi possibili, saltando da una nuvola all'altra: niente di troppo complicato, ma Jake! stimola il problem solving e aiuta ad avere familiarità con il calcolo astratto. Di tutt'altro genere, invece, è **A.R. Warriors** (iOS/Android, 0,99 €/gratuito), provato durante la Milan Games Week e in uscita immediatamente dopo, seppur ancora in pieno sviluppo. Il gioco di aCrm è la risposta italiana a Pokémon GO e sfrutta la realtà aumentata per creare, un po' ovunque, campi di battaglia in cui evocare mostri e combattere in avvincenti battaglie a turni. Il tutto funziona discretamente bene ed è uno dei primi titoli a sfruttare l'ambiente reale in maniera così convincente, mentre il sistema di combattimento basato su una sorta di morra cinese elementale è un buon punto di inizio per qualcosa di più strutturato. Sempre alla kermesse milanese erano presenti anche quei simpatici ragazzi del team Balzo, che hanno portato la versione definitiva di **Song of Pan** (in arrivo su iOS e Android, 2,99 €), un delizioso platform con elementi di puzzle game, caratterizzato da una grafica coloratissima e da un background classico da far invidia a Pollon. Nei panni di Pan dovremo salvare, in ognuno dei 40 livelli, il nostro gregge di pecore, armato del solo flauto magico e di tanta astuzia. Buffo, piacevole e impegnativo, Song of Pan mi aveva già fatto un'ottima impressione lo scorso anno, ma la versione completa promette davvero grandi cose, anche e soprattutto se giocata con un controller dedicato come quello della nuova AppleTV. Chiudiamo la rassegna di alcuni dei giochi visti alla Games Week con **Bacterica** (in arrivo su iOS / Android / Windows Phone), puzzle game sulla falsariga di Bejeweled e Candy Crush, solo con più batteri alieni, per la gioia di Tassani.

» KEVIN TOMS

Calcio spettacolo

Il fatto che io sia qui a parlare di titoli calcistici è abbastanza bizzarro, ma in realtà è da parecchio che volevo scrivere qualcosa su Kevin Toms. Da una settimana circa, per essere precisi, ossia da quando ho incontrato un vecchio amico che mi ha riportato alla memoria il suo Commodore 64 fuso. Non nel senso figurato, il computer l'ha dovuto mandare in assistenza per davvero, perché qualcosa non andava più, con i muscoli silicei spinti ben oltre le Colonne d'Ercole binarie a causa di un periodo d'accensione assolutamente deleterio. Nella fattispecie tre settimane consecutive, perché lo scellerato doveva giocare un intero campionato di Football Manager, ma non aveva voglia di comprare una cassetta vergine per salvare la partita. Toms non ci aveva visto male quando chiamò la sua etichetta Addictive Games, sicuro del fatto che i suoi giochi si sarebbero rivelati così accalappianti da giustificare un titolo tanto altisonante. Che dubbi poteva mai avere, del resto, dopo essersi più volte trovato nella condizione di cacciare di casa gli amici, invitati a testare Football Manager e irrimediabilmente incollati allo schermo? Per lui il calcio era importante sin dalla giovinezza trascorsa a Paignton, nel Devon, quando aveva formato la sua squadretta di calcio all'età di quattordici anni, manifestando un'innata dote manageriale mentre disegnava schemi e formazioni sui quaderni, durante le ore di scuola. L'unione tra questa passione e quella per i giochi da tavolo, popolarissimi in famiglia, gli instillarono l'idea di uno strategico dove guidare l'evoluzione del proprio team attraverso campionati, coppe e calciomercato. Buona parte delle idee erano al loro posto, ma un boardgame realizzato sulle scatole dei cereali non riusciva a trasmettere le sensazioni di un vero campionato, con un mare di elementi che perdevano fascino in mezzo a semplici tiri di dado. Questo "problema" venne risolto dal primo computer di Kevin, ovvero un Video Genie, clone del relativamente più famoso Tandy TRS-80 Model 1, che entrò a far parte della famiglia Toms nel 1980. Kevin, in realtà, aveva pianificato tutto già da prima: voleva imparare a programmare per trasformare in un videogioco il suo progetto da tavolo e quindi, lasciata la scuola, si iscrisse a un corso di programmazione e iniziò a smanettare sui mainframe, creando una rudimentale battaglia navale su un calcolatore programmabile. Football Manager uscì nel 1982, e rappresentava la coronazione di un progetto organico che nacque sulla carta e trovò la dimensione ideale nel nascente fenomeno degli home computer, ponendo le basi per il genere dei manageriali calcistici che gode tuttora di ottima salute. Era scritto completamente in BASIC, e nella sua semplicità riusciva ad accalappiare tutti quelli che lo provavano, sia a casa di Kevin che alle fiere. In quel contesto il passaparola la fece da padrone, e si diffuse come un virus tra un pubblico acerbo che non sapeva ancora quali fossero le potenzialità di un gioco all'apparenza così strano, senza astronavine o alieni colorati. Poi, una volta provato, fu l'inizio della fine, con ore strappate al sonno destinate a seguire nervosamente l'ascesa della squadra del cuore fino alla prima divisione, mentre quegli anonimi omini stilizzati nascondevano



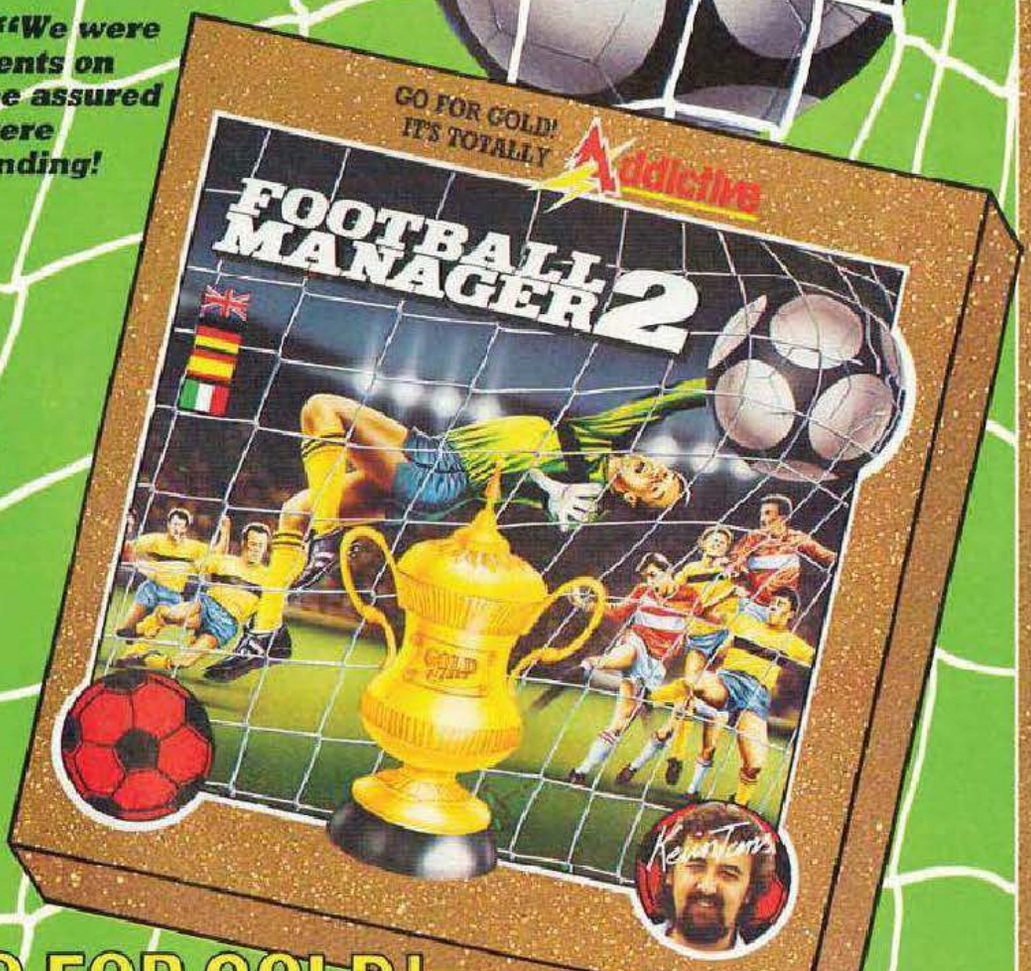
Football Manager 2 su Amstrad: la versione migliore, secondo Kevin.

CAN YOU TACKLE THE HIGHER STRATEGY?

FOOTBALL MANAGER 2

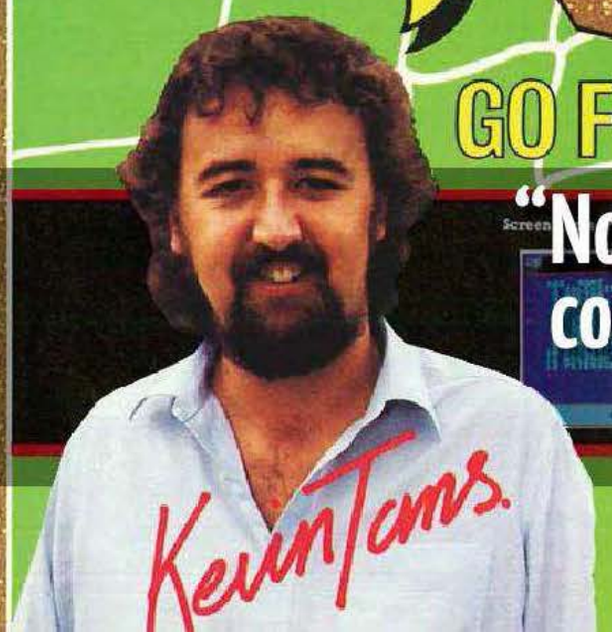
- Kevin Toms, inventor of the world's best selling football game says, ***"It beats my best seller – hands down"***
- New improved features include:– Spectacular graphics and tactics with unlimited action, more fun and excitement.
- The press says ***"It's fantastic – another all time great."***
- The computer panel says ***"We were looking for improvements on Football Manager to be assured of a good game. We were surprised – it's outstanding! It's gold class!"***

CBM 64/128 Cassette	– £9.99
CBM 64/128 Disk	– £14.99
Spectrum Cassette	– £9.99
Spectrum +3 Disk	– £14.99
Amstrad Cassette	– £9.99
Amstrad Disk	– £14.99
Amiga Disk	– £19.99
Atari St Disk	– £19.99
IBM PC Disk	– £19.99



"Football Manager 2 is not just an improvement on Football Manager – it's the next generation!"

GO FOR GOLD!



"Non ho ancora finito il mio lavoro con Football Manager, ho ancora qualcosa da fare"

Kevin Toms

IT'S TOTALLY Addictive

*Addictive games is a division of:– Prism Leisure Corporation plc, Unit 1, Baird Road, Enfield, Middlesex EN1 1SJ.

Street Date: All formats June 17th

una personalità ben precisa nella mente dell'allenatore, grazie a due caratteristiche (energia e abilità) che riflettevano innumerevoli scelte (nonché giorni di scuola marinati).
Kevin iniziò come buona parte dei bedroom programmer anglosassoni, ovvero pubblicando annunci sulle riviste. Saltò immediatamente sul carro dei vincitori, convertendo il suo gioco sul fortunatissimo ZX81. Secondo una stima approssimativa, le copie per la macchina di Sir Sinclair vendevano cento volte di più rispetto alla versione per il bistrattato TRS-80, che trovò spazio in quelle inserzioni praticamente solo all'inizio, durante i primi mesi del 1982. Kevin era praticamente una macchina da guerra: programmatore, dirigente e addetto alle vendite della sua stessa azienda, aveva un ufficio a Milton Keynes composto da un piccolo monolocale, dove il registratore copiava il codice a ripetizione, una cassetta alla volta, sotto la supervisione del giovane imprenditore. Addictive Games aveva quel tocco in più dovuto alla disponibilità di Kevin, manifestata durante le fiere; considerato il successo che stava vivendo, ebbe l'intuizione di metterci letteralmente la faccia, e per questo motivo le confezioni dei suoi giochi e le pubblicità erano contraddistinte dal suo barbuto faccione.

Toms chiamò la sua etichetta Addictive Games, sicuro del fatto che i suoi giochi avrebbero giustificato un titolo tanto altisonante

Un po' come nel cinema o nella musica, legare il proprio volto ai suoi prodotti sarebbe stata una pubblicità sicura per i fan di Football Manager, nonché il giusto sprono a continuare a dare il meglio di sé, onde evitare di diventare lo zimbello del settore. Questo non avvenne, perché Football Manager andò fortissimo anche nel periodo di passaggio tra la distribuzione "fatta in casa" e quella nei grandi magazzini. Venne contattato da un colosso britannico come WHSmith e invitato direttamente nella loro sede londinese per discutere della distribuzione del gioco, con un ordine superiore a quanto avrebbe guadagnato annualmente con il suo lavoro full time, alle prese con mainframe e programmazione decisamente più noiosa. Fu lì che Addictive Games divenne il suo unico lavoro a tempo pieno, tanto che Football Manager vide la luce su non meno di quattordici diverse piattaforme! Nel 1995 fu la volta di Software Star, titolo manageriale ambientato nel mondo dei videogiochi. Spronare i programmatori, rispettare le scadenze e far quadrare i conti erano le basi del gioco, ma la chiave per il successo si nascondeva dietro la strategia di marketing che si affidava all'equilibrio tra onestà e hype. Essere corretti era la strada più sicura, ma non faceva arricchire; l'hype, d'altro canto, poteva portare a un campione d'incassi, ma rischiava di essere controproducente a livello d'immagine,

La grafica spartana nasconde una notevole profondità.

È dura scalare la classifica di Software Star, con i giochi Addictive ai primi posti!

Football Manager World Cup Edition è un titolo assai ridimensionato a causa della stretta deadline.

Se Kevin Toms Football non vi basta, c'è un kickstarter per il remake del titolo originale, creato da Kevin in persona.

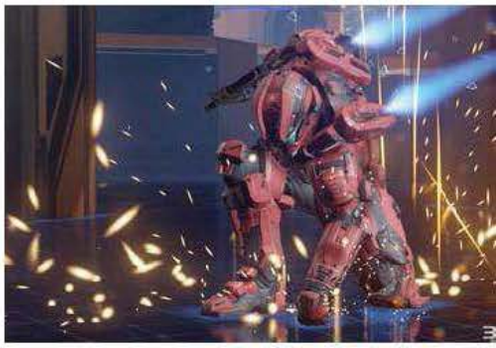
nuocendo alla produzione successiva. Kevin ricorda di aver ricevuto critiche riguardo a questo sistema, che dipingeva la menzogna come la chiave per facili guadagni, rendendo il gioco diseducativo per i ragazzi. Il titolo seguente, President, uscì nel 1987 e venne visto da molti come una strizzata d'occhio al governo Reagan, con la gestione di una superpotenza ricca di petrolio costantemente sull'orlo di una possibile guerra. Kevin non è mai stato un fan di questo gioco, dato che alcuni aspetti bellici avrebbero meritato una limatina, specie nel caso di scoppio di una guerra, dove i pozzi petroliferi diventavano il bersaglio numero uno dei carri armati nemici, innescando a catena numerosi altri grattacapi. All'epoca, però, aveva davvero troppe cose a cui pensare, non ultimi i tempi di consegna. In questo specifico caso, dovette lavorare settantadue ore di fila senza dormire, con tanto di viaggio per oltre cento miglia in preda ai colpi di sonno a bordo della sua Porsche, per venire incontro alla stretta deadline.

Economicamente fu però l'inizio di una parabola discendente, con Software Star che vendette un decimo di Football Manager, mentre President se la cavò anche peggio. Fu una vera e propria fortuna che Prism Leisure decise di acquistare Addictive Games nel 1987, liberando in questo modo Kevin da tutte le magagne logistiche ed economiche, permettendogli così di focalizzarsi sulla creazione di Football Manager 2 (1988). Un'ottima decisione, non solo perché donare un seguito a un successo simile significava andare incontro a una pressione indicibile, ma anche perché, paradossalmente, Kevin doveva fare i conti con nuovi esponenti nella categoria che lui stesso aveva creato, nella fattispecie The Double (Johnson Scanatron Ltd, 1986) e Football Director (D&H Games, 1988). Sviluppato inizialmente su Amstrad CPC, a conti fatti l'8 bit preferito da Kevin, Football Manager 2 abbandonava il BASIC a favore del codice macchina, con un'interfaccia più elegante, una maggiore cura riservata alla visualizzazione delle azioni, ai passaggi e alle marcature, mentre le squadre potevano ora competere anche nelle coppe. Ricevette recensioni altalenanti, a metà tra il sogno bagnato di ogni calciofilo che si rispetti e la semplice minestra riscaldata, seppure insaporita da una serie di gustose aggiunte. In occasione dei mondiali di Italia '90, Kevin creò l'ultimo episodio che portava la sua firma, Football Manager World Cup Edition: le meccaniche erano sostanzialmente le stesse, sebbene i campionati cedessero ovviamente il passo alla Coppa del Mondo; l'unica, vera novità era quella che permetteva di parlare alla squadra negli spogliatoi e ai giornalisti, influenzando in questo modo morale e rendimento. Kevin vive ora in Australia, una scelta ideale vista la sua passione per il mare e il sole, ma ha lavorato per un considerevole ventaglio di clienti, tra cui l'Agenzia Spaziale Europea e la Banca di Londra. L'ispirazione è comunque sempre quella: ha recentemente pubblicato sull'Apple Store un manageriale dal titolo Kevin Toms Football, che sicuramente farà la gioia di tutti i suoi fan, compresi quelli che fondevano il Commodore 64 negli anni Ottanta.

I tempi di consegna lo spinsero a lavorare anche settantadue ore di fila senza dormire!

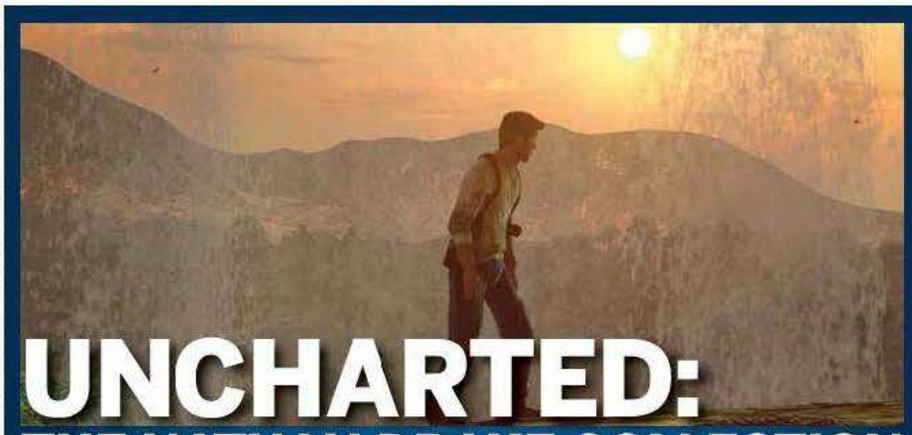
HALO 5: GUARDIANS

Il secondo capitolo di Halo firmato 343 Industries è un titolo complesso, perché offre il fianco ad alcune contraddizioni. Il tentativo dei dev di prendere le redini della saga lasciando, per la prima volta in maniera inequivocabile, la propria impronta, è costellato di idee interessanti, ma anche di scelte che lasciano perplessi. A fronte di un comparto tecnico pulito e a tratti davvero mozzafiato, nella gloria dei 60 fps, la struttura di gioco in single player non conferma pienamente cotanto splendore. In primis perché la campagna, pur essendo estremamente asciutta, non riesce mai a decollare in termini di narrazione e, al netto di alcuni momenti degni di nota, scorre via in una maniera troppo piatta per essere parte di una saga così importante. Eppure gli spunti interessanti, in termini di dinamiche di gioco, ci sono, come la scelta di farci calare nei panni di Master Chief o dello Spartan Jameson Locke, o anche il map design pensato per la co-op, che dà un ampio respiro al tutto. A questo proposito, l'AI dei compagni che ci vengono dati in mancanza di un alleato umano è buona, ma non ottima. Il risultato è che Halo 5 dà il meglio di sé se giocato in compagnia di un amico in carne e ossa, ma rigorosamente online, ché in locale non è permesso. Dove però le idiosincrasie lasciano il posto alla qualità pura e inattaccabile è sicuramente il multiplayer, in cui convergono tutte le intuizioni migliori di 343 Industries, che si struttura sostanzialmente in due aree: l'Arena e la Warzone. La prima rappresenta il solito coacervo di modalità classiche, come CTF o Massacro, e nuove istanze come la Fuga e le Roccaforti, mentre la seconda è un riuscito mix fra PvE e PvP su mappe enormi da 24 giocatori, che sono messi alla prova a ritmo febbrile fra obiettivi dinamici, controllo del territorio e uso di veicoli. Qualunque sia lo stile di gioco che preferite, Halo 5 offre senza dubbio una sfida adeguata e caratterizzata da un gunplay solido e soddisfacente, grazie a una serie di migliorie che riportano lo "shooting" al centro della produzione. A completare il quadro c'è anche il nuovo sistema di gratifiche basato sui punti Requisizione (REQ), che consente di acquistare pacchetti di carte contenenti perk e bonus succulenti: l'ottima notizia è che il sistema funziona alla grande, non squilibra mai gli scontri e che tutti gli elementi messi in campo da 343 contribuiscono a offrire una delle migliore esperienze multigiocatore in circolazione.



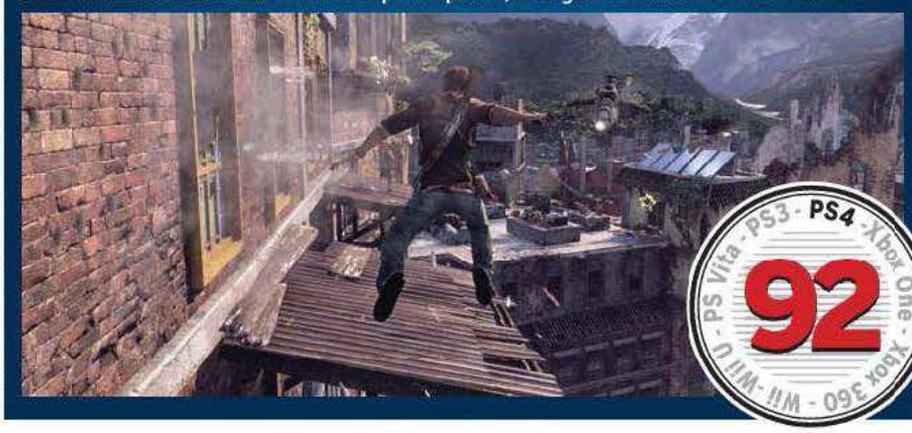
DRAGON QUEST HEROES

La storia si ripete: quando si tratta di lavorare su IP altrui, Omega Force tira fuori i prodotti migliori. Anche nel caso di Dragon Quest, infatti, i celebri creatori di musou basati sulla storia del Giappone hanno portato sul mercato un ottimo prodotto, capace di rinnovare gli schemi di un genere spesso incline alla ripetizione forzata delle stesse dinamiche. Heroes è un gioco intelligente, che inserisce nelle battaglie campali tipiche dei musou sprazzi di profondità J-RPG, ma soprattutto reinventa il map design del genere grazie a un ventaglio di scenari meno aperti e più caratterizzanti come dungeon e ambienti urbani. Dal punto di vista delle meccaniche di gioco, DQH si focalizza molto sul party dei quattro personaggi principali e sulla gestione complementare delle loro abilità, e la possibilità di passare in ogni momento da un protagonista all'altro garantisce una buona varietà d'azione. La necessità di pianificare un pelino più del solito gli attacchi, la gestione dei punti mana e una barra dei super attacchi musou che si riempie in maniera meno repentina rendono DQH un titolo impegnativo e interessante, mentre l'introduzione di alcune missione in stile tower defense tiene alta la curva di interesse e coinvolgimento. In una cornice così positiva, impreziosita anche da una buona realizzazione tecnica, spiace che la trama non sia stata influenzata dalla profondità del lore a disposizione e appaia, a dire il vero, un bel po' scialba; analogamente, l'assenza di una qualunque forma di multiplayer mortifica un po' un impianto di gioco che si sarebbe prestato notevolmente alla cooperazione.



UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE COLLECTION

Per riassumervi in breve la qualità della remastered di Uncharted vi racconto com'è andata la mia prova, che inizialmente voleva essere mirata a saggiare la qualità tecnica dell'operazione: ho finito per giocare tutti e tre gli episodi di fila, tutti d'un fiato. Certo, molto del merito va ai giochi di Naughty Dog che sono invecchiati molto bene, ma non è da sottovalutare la capacità di Bluepoint Games, team texano oramai specializzato in remastered, di lavorare di cesello per rendere estremamente organica l'esperienza. Sì, perché il primo elemento che salta all'occhio giocando a questa collezione di pilastri della scorsa generazione è il rinnovato gunplay, basato su quello di Uncharted 2, il migliore dei tre, con tanto di layout dei comandi rivisto per allinearsi ai TPS più moderni. Accanto a quest'ottima intuizione, il comparto tecnico è stato rimaneggiato al meglio, con texture portate a 1080p e un framerate sempre bello ancorato ai 60 fps. L'altro elemento di pregio è quello della coerenza stilista con cui è stata condotta la restaurazione, che ha portato a un revamp grafico notevole del primo capitolo per renderlo molto più simile ai due successivi. È per questo motivo che le avventure di Nathan Drake riproposte in questa collezione sono assolutamente godibili anche più delle versioni originali, e rappresentano un unicum che un qualsiasi appassionato di action adventure dovrebbe vivere e godersi spaparanzato sul divano, magari munito anche di un impianto sonoro adeguato, dato che l'audio è stato rimasterizzato in 7.1. In poche parole, la miglior remastered in circolazione.



INSERT COIN – 12/10/2015
[NOI SIAMO UN TRIO, ALL'ERTA E PIENI DI BRIO!]

Il collettivo si riduce e diventa un trio. Alla fine, lo sapete, "ne resterà soltanto uno", ma non ci sveleremo fino al giorno dell'Adunanza. Mentre affiliamo le spade, stiamo riflettendo sul come rielaborare la posta per renderla un prodotto sempre migliore. Ovvio che dovete collaborare e renderci partecipi dei vostri pensieri, altrimenti di che parliamo qui? Ho anche una curiosità: con i bonus di g2a.com regalati da TGM quali titoli avete recuperato? Al momento i miei più interessanti sono Broken Age e Legend of Grimrock 2, già installati e pronti al lancio. Ma prima di tutto devo finire Super Mario RPG per SNES, che è uno di quei titoli che mi ero perso a causa di un N64 arrivato in casa mia (forse) troppo presto. Ah, per tutti i fan di Another World: io non sapevo assolutamente che esistesse una seconda parte. Stavo valutando di rigiocarlo... e cercando sulla rete quale potesse essere la versione migliore, cosa trovo? Heart of the Alien, per Sega Mega CD. Beh, fatelo vostro e rigiocate tutto dall'inizio. È tosto per i nostri giorni, ma è un'esperienza che merita. A proposito di retrogaming: ho letto sul forum che qualcuno pensa che si giochi per nostalgia. Niente di più sbagliato! Quello è un sentimento che dura poco. La verità è che negli anni si scoprono perle andate dimenticate e che invece meritano di essere recuperate per il loro valore intrinseco. E non storcete il naso perché vi vedo "toccare" il vostro smartphone con i titoli più assurdi, eh?! Per la cronaca, sto impazzendo con Dungeon Boss. Vi prego, andate e scaricatelo: ho bisogno di alleati!
Gabriele Villa

sulle fasce, coadiuvati dal sempre giovane Shea, dal sempre studente Astrotasso, dal sempre verde Dan Hero, dal sempre vecchio Paolone, senza dimenticare il Di Felice (dalla bella fidanzata) e gli amici del Collettivo come Gabriele Villa e Alberto Suella. Per quanto riguarda la presenza di TGM in edicola, il consiglio è quello di scriverci per darci modo di avvisare il distributore di lasciare una o più copie presso il tuo punto vendita di fiducia. In alternativa, è sempre possibile ordinare sul nostro sito una copia del magazine e fartela arrivare direttamente a casa al prezzo di 5 euro, senza spese di spedizioni aggiuntive. Infine c'è l'abbonamento, che ora come ora viene via a 40 euro scarsi per 12 numeri garantiti. Insomma: internet è nostro amico! Ed è nostro amico anche perché TGM Online si sta rinnovando, e se ancora non sono arrivate, presto ci saranno novità da leccarsi le dita. Stay tuned, stay TGM. #enjoy
Il Collettivo

CONTATTI

TGM MAIL: L'indirizzo ufficiale della TGM MAIL è *posta@thegamesmachine.it* oppure potete scriverci direttamente da web *thegamesmachine.it/posta*
TGM BAZAR: *tinyurl.com/tgmbazar*
SOCIAL: *facebook.com/thegamesmachine* - *twitter.com/thegamesmachine*

TGM ALL'EPOCA DEI SOCIAL NETWORK

D Cara redazione, il tempo passa e io continuo a leggervi con passione, nonostante i tanti avvicendamenti che dopo un periodo piuttosto confusionario hanno finalmente dato un'identità ben precisa alla squadra dietro alla rivista. Vi ho seguito su Facebook durante la Games Week 2015, ma anche a Parigi e a Lucca, e ritrovarvi in tanti video su YouTube è stato molto piacevole, anche perché le vostre facce non sono conosciute come quelle di altre realtà che vi fanno concorrenza (ma solo online, visto che in edicola siete gli unici che resistono!). Dopo i complimenti, però, mi permetto una critica: l'edicola in cui ho comprato TGM per anni ha chiuso, e in quelle vicine sembra non arrivare più. Ho girato davvero mezzo mondo prima di trovare l'ultimo numero, e credo che sia un problema su cui dovete lavorare, anche perché il rischio è quello di trovare qualche lettore meno "ossessionato" di me e che smetta di comprarvi semplicemente perché non vi trova o non vi vede più in vetrina. Altra critica riguarda il sito, sui cui inizialmente avevate postato alcuni articoli tratti da TGM cartacea e che adesso versa in stato di abbandono (o quasi). Perché non caricate qualche articolo come la Time Machine o gli editoriali? Penso che, oggi come oggi, il vostro potenziale vada speso anche online, aumentando visite e "like". Cosa ne pensate? Sempre fedele,
Antonio

R *Caro Antonio: grazie. Lettere come la tua, o manifestazioni di affetto come quella che ci ha mandato il mese scorso l'amico Maurizio Gaboli, non fanno altro che darci nuovi stimoli per essere sempre più competitivi. Un paio di importanti note: la redazione, ormai, ha trovato un suo equilibrio, e fatto salvo qualche nuovo innesto che vorremmo sperimentare sul campo, per un po' dovrebbe essere sempre quella (i gesti scaramantici qui si sprecano, ndkeiser). Quindi con il Keiser al timone, TMB e il Kikko al suo fianco, il Cinese e Il-Variety*

HO UNA CURIOSITÀ: CON I BONUS DI G2A.COM REGALATI DA TGM QUALI TITOLI AVETE RECUPERATO?
GABRIELE VILLA

DUNGEON BOSS

Prendi un Final Fantasy qualsiasi, toglici quasi tutto, e quello che rimane è Dungeon Boss. Alla fine sono solo combattimenti a turni per Android e iOS, però quanta dipendenza creano!

LETTERA DEL MESE

- **NOME:** Flaco
- **GIOCO PREFERITO:** Diablo, Baldur's Gate, World of Goo, il simulatore di Rikkomba
- **Bio:** Flaco nasce in casa nel novembre del 1967. Appassionato di giochi in generale, si laurea in ingegneria alla tenera età di 30 anni (cut), diventando insegnante di aerotecnica. La scoperta della versione digitale di Civilization procrastina di un paio di mesi la presentazione della tesi di laurea, precipitandolo nel mondo dei giochi per PC. Sposato dal 2005, nell'ottobre 2015 finalmente riesce a coronare un sogno: giocare online con il figlio di nove anni, che viene introdotto nell'universo dei giochi online; l'evento getta le basi per future sessioni non più in solitaria... ma anche per il divorzio.

CARPE DIEM

Signore, signori,
dopo lunga elucubrazione finalmente ho capito. Ho capito perché i giochi ultimamente non mi soddisfano; perché passo furiosamente da una nuova uscita all'altra. La mancanza di soddisfazione mi fa godere dell'attesa, dei mesi e giorni antecedenti l'uscita della nuova, ultima e tanto agognata creatura; poi avviene il fattaccio. Installo il gioco, lo provo, mi ci dedico un po' e, alle prime difficoltà o mancanze dello stesso, lo abbandono. Non completamente, poi ci ritorno; ma nel momento del primo abbandono l'orecchio attento potrebbe distinguere un suono come di vetri che vanno in frantumi. Quello è il mio cuore. Il mio cuore videoludico che, tradito dalla mancanza dell'oggetto del desiderio, che non è all'altezza dei suoi sogni, cade e si frantuma. Ecco: scrivevo, nell'incipit, di aver capito. Ebbene sì, signore e signori, ho capito perché il giocare non sarà più come prima. Mi manca un elemento fondamentale: mi manca il tempo. Ma non il tempo in senso stretto (ho la fortuna di avere un lavoro che mi permette di ritagliarmi gli spazi che voglio, o quasi), bensì il tempo anagrafico. Non riesco più a giocare senza pensare che potrei, nello stesso tempo che dedico al gioco, fare altre cose. Attenzione: non dico cose come guardare la televisione, ascoltare musica o leggere libri: quelle sono cose che tutt'ora continuo a fare. Il problema, il nodo gordiano, è qui: potrei impiegarlo a fare "cosa"? Forse a vivere? Credetemi, amici di gioco, davvero non lo so. Forse mi sto rendendo conto in maniera sempre più forte e marcata che la candela si sta bruciando; che il tempo dedicato a potere fare luce sta diventando sempre di meno. Alle volte, la sera, vengo preso da questi pensieri e mi viene l'ansia. Brucia la candela. Ricordate i pomeriggi, da bambini? Sembravano eterni. Pomeriggi a immaginare, giocare, ridere e scherzare. Ora, purtroppo, non è più così, e la consapevolezza che tutto ciò non ritornerà è l'unica consolazione che ci rimane. Sì, la consapevolezza. Giocare consapevolmente, sapere che mentre sono lì e affronto mostri o sconfiggo eserciti, in realtà ho nuovamente sedici anni. E la fine della candela sembra non esserci. Ecco perché allora provo a giocare, perché provo a ritagliare momenti che andranno perduti come lacrime nella pioggia. E adesso, dopo 'sto pippotto, andiamo a vedere cosa uscirà di bello nei prossimi mesi, va là...
Flaco

Età. Fattore impalpabile che indica il tempo trascorso da un'anima sulla terra. Perché dovresti giocare? Perché non dovresti? Perché dovresti leggere un libro? Perché dovresti guardare un film? Perché mettere su famiglia? Perché, perché, perché. Ognuno di noi ha le proprie domande e risposte. Io mi diverto. Lavoro, sto con i miei figli e quando posso gioco. Se posso, gioco. Non posso sempre. Il tempo libero è talmente poco che non ne ho nemmeno per ragionare sul come investirlo. E quindi gioco, con passione, immergendomi, provando titoli mai giocati o rigiocandone alcuni già finiti. Sì, ci sono cose più importanti del giocare, ma quando voglio nutrire la mia anima anche un gioco va bene, come una lettura, una musica, un film. Non devi sentire obblighi, probabilmente in questo momento stai cercando qualcosa di diverso su cui investire le tue energie, forse di più importante. Ebbene: trovalo e fallo. Una pausa ogni tanto ci vuole. Ma non chiedere a te stesso di far finta di avere 16 anni, quello non puoi permetterlo, mentiresti a te stesso, deludendoti. Poi esiste anche quel pensiero che dice: "Questi sono giochini per bimbi", e magari una parte di te cede a questo arguire. Ultima nota. La candela prima o poi si spegne, ma questo deve aiutarti a vivere e non ad aumentare l'ansia quotidiana.
Gabriele Villa

Beh, ecco una delle fonti di logorio dell'uomo moderno. Il tempo. Abbiamo tanto da giocare che basterebbe per due vite, almeno. Eppure giochiamo a pezzetti. Acquistiamo, installiamo, avviamo e... niente. Giochiamo una, due, tre ore. Poi passiamo al nuovo acquisto del momento; quello di cui abbiamo letto recensioni entusiastiche e anteprime formidabili, che ci fanno salire l'hype oltre i livelli di guardia. E si torna sempre lì. Siamo ancora come degli adolescenti, innamorati dell'amore; solo che noi siamo innamorati dell'amore per l'attesa. Il cuore che batte forte mentre parte lo splash screen introduttivo, la smania di immergerci nell'incipit. Salvo poi disamorarci e passare ad altro. Per poi magari tornare sul primo titolo, sedotto e abbandonato che chiede a gran voce di essere avviato per mostrarci che abbiamo sbagliato a lasciarlo lì. E al contempo abbiamo il tempo per fare altro, per vivere. Interagire con persone che vediamo sul bus di ritorno da scuola o dall'ufficio; con cui abbiamo il tempo di scambiarci un sorriso o uno sguardo. Ultimamente preferisco questo, di tempo. Dici che quando giochiamo e uccidiamo mostri abbiamo nuovamente sedici anni. Ma io ho ancora sedici anni. Ed è quella l'età che voglio per giocare. Invecchiare? Non ho tempo: ho da giocare.
$Albert

Io di tempo non ne ho più. Per giocare, intendo. Si misura nell'ordine dell'oretta alla settimana: roba che a 20 anni stavo ancora settando le impostazioni avanzate della scheda grafica. Oggi, invece, è questa l'unità di tempo che io posso dedicare al medium. Me ne dispiaccio? No. E perché no? Perché non ho più l'età di avere tempo. Per giocare da solo, intendo. La mia giornata è così rigonfia di cose, tra il lavoro e la famiglia, che ho dovuto scegliere. Quindi torniamo al tuo "cosa", e nell'individuazione di questo "cosa" i videogame non hanno alcuna responsabilità, se non indirettamente. Difficile però tracciare una riga. Dici che sei sposato, che leggi libri, ascolti musica e guardi film. La domanda da farti è: cui prodest? Solo per intrattenerti? Sì, la candela brucia e il nostro tempo è contato. Bisogna saperlo investire in progetti che ci rendano persone migliori; che rendano chi ci è vicino più felice. Non per forza dobbiamo diventare volontari o infermiere; possiamo essere fotografi in grado di raccontare la nostra città al prossimo; scrittori che emozionano i lettori; coristi la domenica per gli astanti; buoni colleghi e mariti affettuosi. Se per far questo dobbiamo sacrificare il nostro tempo libero, che sia. "Dov'è il tuo tesoro, lì è il tuo cuore", scrive Matteo nel suo Vangelo (6,21). Tu hai capito qual è il tuo tesoro? Hai capito cosa rimpiangerai di non aver fatto, quando non potrai farlo più?
il Cinese

CUORE D'ALIENO

Gli amanti di Another World devono giocare il seguito. Tutti gli altri... beh, ma davvero esiste qualcuno che non ama questo capolavoro?

GIOCARE NON È PIÙ COME PRIMA: ORMAI MI MANCA IL TEMPO (ANAGRAFICO)
FLACO

THREAD DEL MESE

ALYX E L'INSOSTENIBILE LEGGEREZZA DELL'ESSERE [SOLO]

Ho dovuto terminare Half-Life: Episode Two per la terza volta per capire che cosa c'era che non andava. Sul forum non ho mai trovato risposte, e dopo tanti anni in cui mi sono sentito dare dello scellerato, ho capito che la risposta era: Alyx. Tutto, infine, è diventato più chiaro. Ma andiamo con ordine e incominciamo dall'inizio. Io ero lì, sulla torre della Cittadella, con la mia Gravity Gun moddata che mi rendeva invincibile. Non che mi stessi facendo gli affari miei... anzi! Stavo fermando il cattivo di turno (poca cosa, rispetto al precedente Nihilanth) ed ero reduce da un viaggio rocambolesco. Prima la fuga da City 17, passando per i canali di Black Mesa Est. Poi Ravenholm e la corsa in autostrada per raggiungere Nova Prospekt. Quindi il ritorno a City 17, la battaglia con gli Strider, le condutture e l'ingresso non proprio "trionfale" nella Cittadella. Ma poco importava. Il popolo era insorto e la cacciata dei Combine era cosa quasi scontata. Un'ultima energy ball contro questo portale e avremmo potuto finalmente tornarcene a cas... BOOM! Tutto era diventato bianco, rallentando fino a quasi fermarsi. Il mio corpo era stato scaraventato verso terra. Rialzatomi e muovendo i primi passi in quella che sarebbe stata la mia nuova avventura, mi ero reso conto che non l'avrei affrontata da solo. Accanto a me ci sarebbe stata lei, Alyx. La stessa Alyx che tutti hanno acclamato come miglior NPC femminile della storia, quella che "è così espressiva da sembrare vera". Ovunque andassi, lei era con me. Wow! Sulle prime sembrava fantastico: "Un compagno di viaggio! E per di più donna! Una bella donna! Una bella donna capace di sparare e coprirmi quando ricarico lo shotgun!". Sembrava la svolta. Eppure qualcosa, lentamente, incominciava ad incrinarsi. All'inizio non è stato facile accorgersene. Il ritmo serrato degli eventi e delle sparatorie, le location all'aperto, gli ultimi nati in casa Combine... tutto voleva distrarmi da quella che era una limpida e disarmante verità. Episode One ed Episode Two erano privi di quella tensione spasmodica che trasudava, quasi fosse liquida, da Half-Life 2. La causa principale? Sempre lei. Sempre Alyx. Come sarebbe stato possibile l'affranto provocato dall'addio di Padre Gregory, in quel dannato cimitero che ricordava la Pennsylvania di G. A. Romero, se al mio fianco ci fosse stata lei? Avrei provato la stessa sensazione di abbandono? E la desolazione delle Sand Trap? Avrei sussultato all'attacco della prima formicaleone guardiana, se non fossi stato da solo, per ore, perso in quelle dannate sabbie mobili prima di venire attaccato di nascosto? E tutte le volte che, lungo l'Highway 17, ho incontrato del "fuoco amico" capace di salvarmi all'ultimo momento fornendomi medikit e munizioni? Se Alyx fosse stata al mio fianco, avrei ugualmente accolto con sussulti di gioia i loro: "Welcome, Dr. Freeman", provando già nostalgia della loro compagnia? No. Non sarebbe stato lo stesso. Il carisma di un'esperienza come quella di Half-Life 2 risiede in larga parte nell'angoscia provocata dall'essere esuli, costretti da una forza superiore a un pellegrinaggio in una terra governata da leggi non più compatibili con il suo essere popolata. La stessa colonna sonora pone il "silenzio" come tema portante del viaggio, quasi a voler sottolineare l'assenza di vita, mentre le voci dei pochi ribelli lo interrompono per scandire l'attimo in cui possiamo tirare il fiato e tornare ad essere umani. La presenza di una compagna come Alyx non permette al giocatore di immedesimarsi nel "sopravvissuto". Gli impedisce di alienarsi, emarginandosi e sperimentare l'isolamento che ha reso Half-Life 2 un titolo capace di emozionare anche dopo molti anni dalla sua uscita, come un bel film. Quelli di Valve devono aver avuto la mia stessa intuizione e gli ultimi capitoli di Episode Two tentano di rinnovare la celebrazione del single player "duro e puro", senza però essere capaci di galvanizzarlo, proponendo un level design poco propenso all'isolazionismo. Mi chiedo cosa mai sarà Episode Three, e se sarà capace di restituirmi quel senso di solitudine che...

il Cinese

BOTTA E RISPOSTA

D Questo mese il Botta & Risposta pesca a piene mani dal forum di TGM, partendo da una provocazione di Jcdenton78, che chiede aiuto per trovare qualche demo di giochi PC, così da provarli prima di procedere all'acquisto; una pratica ancora diffusa per quanto riguarda le console, ma che sembra essersi (solo apparentemente) estinta nel nostro mercato.

R **Hellfire** – Sì, (le demo) ci sono, ma sono del tutto inutili. Non sono più versioni dimostrative, ma solo pubblicitarie. Sono costruite ad arte con il meglio di ciò che hanno trovato (o addirittura realizzato per l'occasione), col solo scopo di convincerti dell'acquisto.

R **Shog-ghoth** – Alcuni acquistano su Steam, ci giocano quel tanto per rendersi conto e rimanendo sotto le due ore complessive chiedono il rimborso (che arriva puntuale). Un po' macchinoso, come sistema, ma apparentemente questo è rimasto l'unico modo "asciutto" per provare i giochi che interessano...

R **jcdenton78** – Hellfire, intendi le cosiddette versioni alpha? Per quanto riguarda l'escamotage citato da Shog-goth, in effetti avevo già provato questo "trucchetto" con un Early Access provato 10 minuti e poi subito "restituito" perché non mi piaceva. Mi state dicendo, quindi, che le buone e vecchie versione dimostrative di una volta non esistono più?

R **Hellfire** – No, intendo esattamente le demo. Da una parte trovo anche giusto questo comportamento, considerata l'imbecillità media totale e che lì fuori sarà pieno di gente che giudica il risultato finale da un materiale embrionale. Chi lavora per la realizzazione di una demo si vuole (anche) cautelare. Dall'altro si arriva a vette truffaldine come Fahrenheit o The Darkness 2, che riportano frasi del tipo: "Quello che vedi in questa demo "potrebbe" non esserci nel gioco finale".

SÌ, LE DEMO CI SONO, MA SONO DEL TUTTO INUTILI
HELLFIRE

R **BenG_P87** – Io la trovo la tecnica migliore: hai la possibilità di vedere un gioco all'ultima versione (le demo difficilmente vengono patchate). L'unica pecca è che devi scaricare tutto mentre la demo è più snella. Io uso questa tecnica per provare app a pagamento sul Play Store e non ho mai avuti problemi o ripensamenti sui prodotti acquistati.

R **LarsenB** – Di demo se ne trovano ancora abbastanza, anche se per i titoli tripla A sono diventate un po' rare. Su Steam si può vedere un elenco dettagliato, e l'afflusso è più o meno costante, anche se per trovare qualcosa di "famoso" bisogna scorrere abbastanza (giusto PES 2016 si colloca nelle prime pagine). In compenso, e per una volta grazie ai DRM, i free weekend per provare un titolo stanno diventando sempre più frequenti, anche se è difficile che questa operazione venga allargata ai titoli single player.

R **Hellfire** – I free weekend sarebbero magnifici, se per scaricare certe mostruosità non ci volesse più del tempo concesso per provarli.

R **il Cinese** – Quello che vi chiedo, però, è: ma ne abbiamo davvero bisogno? Nel senso: prima dell'uscita ufficiale, i vari reparti marketing ci hanno riempito di preview, trailer, videoanteprime, hands-on e longplay su YouTube. Oggi come oggi ci servono ancora le demo, per sapere se quel gameplay ci piace o no? Se vale i nostri soldi o meno?

R **Zaen** – Il modo migliore per capire come è fatto un gioco senza toccarlo è guardarsi un video di gameplay; di quelli senza edit, che partono dal menù e vanno a fine livello. Ecco, questo tipo di video sì che ha spodestato le vecchie demo.

R **il_Fabri** – Cinese, dopo che han fatto vedere ai giornalisti solo alcune precise parti del gioco (le migliori), dopo che ci han fatto vedere un filmato in CG che nel gioco forse sarà presente come intro, dopo la beta pubblica con un paio di livelli (i migliori, ovvio), perché non dovrei spendere? A questo punto facciamo un altro passo in avanti: se la autoproclamata critica videoludica e sua santità Metacritic dicono che gioco X è un capolavoro, perché dovrei giocarlo? Lo compro e dico che è bellissimo senza nemmeno giocarlo. Ho risparmiato tempo e ho comunque un giocone in più (credo) sulla mia libreria, virtuale o fisica che sia. Se poi qualcuno mi chiede un parere, basterà dire: capolavoro, bellissimo, storia spettacolare, però non voglio spoilerarti nulla. Ritengo comunque che tra YouTube, forum e conoscenze varie uno possa farsi un'idea se un gioco è più o meno nelle proprie corde. Ma ritenerli sufficienti per sganciare soldi, no. Forse giusto coi -75% di Steam e affini..

Sul forum ne stiamo ancora parlando, e vorremmo sapere cosa ne pensate anche voi. L'indirizzo lo conoscete, e se volete un filo diretto con la redazione potete scrivere a: posta@thegamesmachine.it Contiamo sul vostro supporto!

A cura di **Michele "Sabaku no Maiku" Poggi** - youtube.com/user/snmpoggi

DRAGON AGE: INQUISITION

A CAVALLO DI DUE GENERAZIONI, L'ULTIMA FATICA DI BIOWARE RIUSCIRÀ A FARSI RICORDARE DAI POSTERI?

Baldur's Gate e Neverwinter Nights sono due degli RPG più famosi della storia, e sono entrambi targati Bioware. Quando la casa di sviluppo diede vita a una nuova IP senza la licenza di Forgottem Realms, fui io il primo a esser così dubbioso da non averne interesse immediato. Ciò che poi fu davvero Dragon Age: Origins scosse milioni di anime, compresa la mia. La passione nata per qualcosa di così recente, però, fu massacrata da un sequel schiacciato da tempi di produzione e scelte sbagliate, che non ne appiattirono la scrittura ma uccisero "il videogioco" su cui essa respirava... e tutti abbiamo atteso Dragon Age: Inquisition con paura e pregiudizio. Avrebbe dovuto cancellare, dal cuore degli appassionati e non, tutti i passi falsi della seconda iterazione della serie, pur mantenendo le (comunque insufficienti) migliorie apportate al capostipite. Quali erano questi miglioramenti, però? I punti cardinali di una sceneggiatura e non di un videogioco, ossia lo sviluppo dei personaggi e l'ambientazione. Electronic Arts decise di investire cifre e sforzi fuori parametro nella scrittura della cosmologia dell'universo di Inquisition, a discapito della componente multiplayer da cui, al contrario, si voleva partire in origine. Se da un lato diventerò vecchio ricordando a tutti quanto la parte più importante di un videogioco che voglia definirsi tale sia il gameplay, devo anche ammettere che Telltale (e non solo, pensiamo ai vari The Stanley Parable e Dear Esther, ndkeiser) sta dimostrando che un'esperienza interattiva può ritenersi soddisfacente anche senza meccaniche complesse. Bioware, forse inconsapevolmente, si è trovata su un percorso simile. Il gameplay di Inquisition, infatti, risulta a malapena sufficiente, nonostante la sua apparente complessità, mentre ciò che colpisce come un pugno nello stomaco è la sua sconvolgente scrittura, e la profonda coerenza che governa la narrazione. A mio avviso si tratta di una delle esperienze più affascinanti del 2014, se escludiamo quel The Binding of Isaac: Rebirth che mi ha rapito per motivi diametralmente opposti (ma ne parleremo più avanti). Dragon Age: Inquisition impressiona il giocatore dall'inizio alla fine con scelte artistiche, estetiche e musicali. Un "amore per il bello" che rende ogni scorcio un quadro in movimento, ogni dialogo una scena studiata. I personaggi sono stati concepiti dal primo all'ultimo con la massima cura al fine di renderli unici, con un carattere e uno spessore precipui. Persino gli antagonisti presentano background, emozioni e debolezze inusuali, al punto da essere stati criticati da molti perché "poco carismatici" in quanto umanamente fallibili. Una meraviglia al limite dell'infallibile, che però rischia di invecchiare molto male a causa della scelta commerciale di renderlo un titolo cross-gen... e non è necessario essere dei tecnici per capire quanto questa operazione ne abbia drasticamente ridotto le prestazioni, sia nella resa grafica che nell'ottimizzazione, con cutscene a 30 fps che risultano opinabili specialmente per l'utenza PC, abituata a ben altro. A livello di meccaniche tout court, Inquisition ha tentato di raggiungere l'equilibrio fra il profondo tatticismo di DA:O e la fluidità di DA2, con risultati altalenanti: la pausa tattica risulta superflua (o quasi) anche alle difficoltà più elevate; le strategie dei compagni sono ridotte al minimo sindacale e vengono persino ignorate molto spesso da un'AI mediocre e difettosa; molte abilità risultano trascurabili e le combo si contano sulla punta delle dita. Di certo "de gustibus non disputandum est", ma la drastica scarnificazione del gameplay è piuttosto ovvia, tanto da rendere le attività opzionali una noiosa e compulsiva routine. Fortunatamente non è questa la sensazione che resta in bocca al termine della run. Ciò che rimane è l'emozione di aver fatto esperienza di un mondo vivo e aver partecipato a una storia che si vuol vedere proseguire, perché pregna di spunti geniali e bivi tanto possibili quanto insospettabili. Insomma: al costo di risultare un inguaribile romantico, voglio chiudere augurandomi che la saga possa proseguire, lasciandoci ogni volta con la curiosità di scoprire il significato di quell'Origins con cui Bioware ha etichettato il capostipite della serie. Aspetterete con me?

IN DRAGON AGE: INQUISITION EMERGE UN "AMORE PER IL BELLO" CHE RENDE OGNI SCORCIO UN QUADRO IN MOVIMENTO, OGNI DIALOGO UNA SCENA STUDIATA

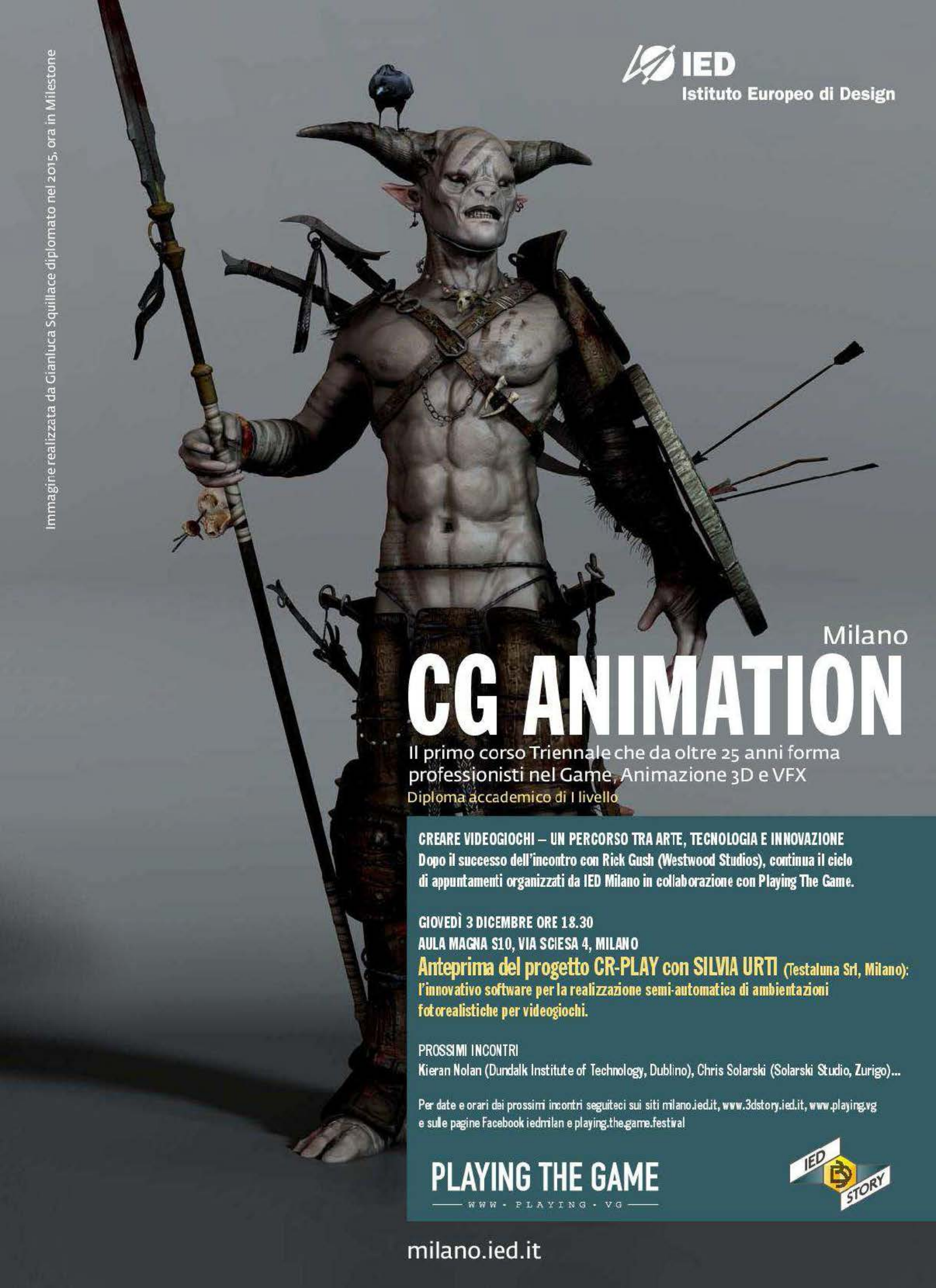


Immagine realizzata da Gianluca Squillace diplomato nel 2015, ora in Milestone
IED
Istituto Europeo di Design
Milano
CG ANIMATION
Il primo corso Triennale che da oltre 25 anni forma professionisti nel Game, Animazione 3D e VFX
Diploma accademico di I livello
CREARE VIDEOGIOCHI – UN PERCORSO TRA ARTE, TECNOLOGIA E INNOVAZIONE
Dopo il successo dell'incontro con Rick Gush (Westwood Studios), continua il ciclo di appuntamenti organizzati da IED Milano in collaborazione con Playing The Game.
GIOVEDÌ 3 DICEMBRE ORE 18.30
AULA MAGNA S10, VIA SCIESA 4, MILANO
Anteprima del progetto CR-PLAY con SILVIA URTI (Testaluna Srl, Milano): l'innovativo software per la realizzazione semi-automatica di ambientazioni fotorealistiche per videogiochi.
PROSSIMI INCONTRI
Kieran Nolan (Dundalk Institute of Technology, Dublino), Chris Solarski (Solarski Studio, Zurigo)...
Per date e orari dei prossimi incontri seguiteci sui siti milano.ied.it, www.3dstory.ied.it, www.playing.vg e sulle pagine Facebook iedmilan e playing.the.game.festival
PLAYING THE GAME
WWW · PLAYING · VG
IED 3D STORY
milano.ied.it

A cura di Ivan "Kikko" Conte

(IR)REALTÀ VIRTUALE

SONO ANNI CHE SI PARLA DI VISORI E REALTÀ VIRTUALE, MA IN COMMERCIO C'È ANCORA IL DESERTO DEI TARTARI. E SE IL VERO FUTURO DEL GAMING FOSSE UN ALTRO?

Succede che, da presunto esperto credo che mi attirerò l'inimicizia del buon Mario Baccigalupi e di una parte di voi, ma devo dire di essere ancora abbastanza perplesso sulla Realtà Virtuale, per molteplici motivi. Il primo è che non riesco a capire dove si voglia andare a parare. Sono anni che se ne parla e un sacco di case stanno correndo per saltare sul treno in corsa, sperando di spartirsi parte della fetta: tuttavia, la torta non ha ancora né una forma chiara, né un sapore definito. Prezzi e date di uscita sono due aspetti ancora fumosi nella stragrande maggioranza dei casi; le specifiche tecniche, poi, sono sempre in divenire e non passa giorno in cui non vengano annunciati ritocchi nell'hardware di questo o quel produttore. Personalmente, ho il sospetto che questi stiano sulla linea di partenza ad attendere che qualcuno parta per primo, per poi sfruttare la scia e superare alla prima curva; un po' come se non fossero tutti convinti fino in fondo dei loro prodotti, e che quindi facciano gara sugli altri, anziché prendere la testa della corsa e veleggiare in solitario verso la la bandiera a scacchi. L'altra cosa che mi lascia perplesso, parlando di Realtà Virtuale, è la comodità della fruizione. Al momento, per come la vedo io, gli "occhialoni" VR stazionano limitati nella nicchia delle periferiche alternative. Il motivo si riassume in una sola parola: scomodità. Quando gioco, al PC o con una console poco importa, la condizione necessaria perché mi diverta è il non fare fatica fisica. Pigrizia? Forse, ma non devo essere l'unico a pensarla così, se dopo tutti questi anni sono ancora mouse, tastiera e joypad a farla da padrone. Il fallimento di Kinect è più figlio della necessità di muoversi come ossessi, piuttosto che dell'imprecisione del sensore. Move di PlayStation funziona a meraviglia e rende un titolo come Heavy Rain un'esperienza certo più immersiva ma anche più faticosa, nonostante non siano richieste chissà quali evoluzioni con le mani e con le braccia; tuttavia, Sony ha abbandonato il progetto a causa delle scarse vendite, il che vorrà pur dire qualcosa. Certo, c'è sempre da considerare il fenomeno Wii, che tuttavia ha vinto perché ha reso semplice e naturale interfacciarsi col videogioco anche ai più casual (persino mia nonna è riuscita a giocare al bowling di Wii Sports), e non certo perché ha colpito il cuore degli utenti più esigenti. Ora, l'idea di indossare un oggetto e mettermi a girare la testa di qua e di là mi intriga, non posso negarlo. D'altro canto, ho il sospetto che la cosa possa divertirmi per non più di una mezz'oretta al massimo prima di diventare stucchevole, proprio come è accaduto con tutte le altre periferiche che negli anni hanno provato a scalzare lo strapotere del trio mouse/tastiera/joypad di cui sopra. Se sono al PC è perché sono seduto sulla poltrona presidenziale, con un sano poggiatesta a evitare che mi pigli la cervicale della vecchiaia; se, invece, sto giocando con una console, allora sono appollaiato sul divano nello stato di svacco più totale. Entrambi i casi sono poco compatibili con un movimento della testa che non sia di una ventina di gradi al massimo nelle quattro direzioni, e l'idea di modificare la postura per adattarmi a una nuova periferica, per quanto intrigante, non mi ispira nemmeno un po'. Forse – e sottolineo forse – l'unica situazione nella quale potrei seriamente prendere in considerazione di giocare con continuità con un apparecchio VR è quella che prevede un playseat e un buon simulatore di guida (chi ha detto Assetto Corsa?), non fosse che lo spazio per un accrocchio del genere in casa non ce l'ho manco mandando a vivere i figli sotto a un ponte, e quindi il problema non si pone. Nel lungo periodo, invece, credo che per me sarà più interessante esplorare le potenzialità della Realtà Aumentata. Nonostante HoloLens sia solo poco più che un primordiale giocattolino, non posso negare come mi stuzzichi maggiormente l'idea di "fare cose virtuali" senza perdere contatto col mondo che mi circonda. Sarà forse la paura di alienarmi troppo che mi fa preferire questa seconda via a quella più trendy della Realtà Virtuale, ma tant'è. Poi oh... magari, quando saranno davvero sul mercato i vari Oculus Rift, HTC Vive e PlayStation VR cambierò idea. Certo che se qualcuno cominciasse davvero a commercializzarli, 'sti benedetti visori!

IL PROSSIMO NUMERO
SARÀ IN EDICOLA A FINE DICEMBRE!

STAR WARS BATTLEFRONT

La Forza scorre potente, nel nuovo shooter multiplayer di DICE ed Electronic Arts!

E TROVI ANCHE:

THE CREW WILD RUN

HARD WEST

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

THE GAMES machine

www.thegamesmachine.it
Dicembre 2015 - Mensile – 5,90 euro

Direttore Responsabile:
Oscar Maeran

Realizzazione Editoriale:
Aktia S.r.l. - www.aktia.it
+39 02 320621066

Pubblicità:
adv@thegamesmachine.it
+39 335 6629577

Abbonamenti:
si sottoscrivono in 2 minuti con 2 click via web.
Trova l'offerta speciale di questo mese all'indirizzo:
www.thegamesmachine.it/abbonamenti
oppure scrivi a:
abbonamenti@thegamesmachine.it, puoi anche abbonarti via fax al 02.70037672, per telefono 02.87168374 dal lunedì al venerdì, dalle ore 9.00 alle ore 18.00. Il costo della telefonata da linea fissa è pari a una normale chiamata su rete nazionale in Italia. Da telefono cellulare il costo dipende dal piano tariffario in uso.

Arretrati:
si acquistano on-line all'indirizzo:
www.thegamesmachine.it/arretrati

Per informazioni o richieste:
arretrati@thegamesmachine.it

Stampa:
Arti Grafiche Boccia S.p.A.- Salerno

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Sprea Holding S.p.A.
Via Torino 51, 20063 Cernusco sul Naviglio (MI)

Distributore per l'Italia e per l'Estero:
Press-Di Distribuzione
Stampa e Multimedia S.r.l.
20134 Milano

THE GAMES MACHINE
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 con il n. 587
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento postale – D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma 1, S/NA
ISSN: 1129-2326

Copyright Aktia S.r.l
Aktia S.r.l. è titolare esclusiva della testata The Games Machine e di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione in Italia. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03). Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Aktia S.r.l. (di seguito anche "Aktia"), con sede legale in Milano, Via Mecenate 76/2018.
La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi ad Aktia, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore di Aktia. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali ad Aktia varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) ad Aktia deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Aktia per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non di Aktia), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non potrà essere restituito.

Serie Gaming SAPPHIRE **NITRO**

Nitrocharged - Per tutti i giocatori PC

SAPPHIRE
NITRO R9 390
Radeon™ Graphic Accelerator

SAPPHIRE
NITRO R9 380
Radeon™ Graphic Accelerator

SAPPHIRE
NITRO R7 370
Radeon™ Graphic Accelerator

SAPPHIRE
NITRO

Per tutti i giocatori PC

La nuova serie gaming SAPPHIRE NITRO è un'evoluzione della tecnologia delle nostre pluripremiate schede video leader di mercato, finalmente disponibile per il gamer PC. L'abbiamo progettata da zero, e al suo interno abbiamo stipato tutto ciò di cui avete bisogno (e tolto quello che non vi serve) per massimizzare l'esperienza di gioco. La serie gaming SAPPHIRE NITRO offre caratteristiche prima disponibili solo per schede di fascia alta, compresi resistori di lunga durata e induttori Black Diamond, insieme ad avanzate soluzioni di raffreddamento.

NITRO Features

Modello
SAPPHIRE NITRO R9 390

AMD
RADEON GRAPHICS

SAPPHIRE
www.sapphiretech.com

©2014SAPPHIRE Technology LTD. All rights reserved. AMD, the AMD Arrowlogo, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.©2014 Advanced Micro Devices, Inc. All rights reserved. AMD, the AMD Arrow logo, AMD OverDrive, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.Microsoft, and DirectX are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other jurisdictions. Other names are for informational purposes only and may be trademarks of their respective owners.

G29 DRIVING FORCE™

VOLANTE PER PLAYSTATION®4 E PC

Compatibile con PlayStation®4 e PC, il volante G29 Driving Force è un volante progettato per il massimo realismo, con meccanismi come come il ritorno di forza a doppio motore e leve del cambio silenziose. I comandi sul volante e gli indicator LED che indicano i giri motore permettono cambi di marcia fluidi e precisi, mentre i pedali offrono una risposta rapida e accurata. Il Driving Force è realizzato per essere comodo e resistente, grazie agli inserti in pelle cuciti a mano e componenti in acciaio inossidabile.

*Il cambio manuale a sei rapporti Driving Force Shifter è venduto separatamente.

© 2015 Logitech. Logitech, il logo Logitech e altri marchi Logitech sono proprietà di Logitech e possono essere registrati.
PlayStation è un marchio registrato di Sony Computer Entertainment, Inc.

gaming.logitech.com/G29